163 PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii

POWER UNLIMITED



COLIN MCRAE DIRT
DE MEESTER IS TERUG!

FORZA 2
VOOR ÈCHTE MANNEN

CALL OF DUTY 4
GEEN DOOIE DUITSERS MEER

STARCRAFT II
TOPGEHEIM IN KOREA ONTHULD

OVERLORD

PLUS: UBIDAYS 07, KLASSEGAMES EN KAKKERLAKKEN • MEGA MAN ZX, ZO SOEPEL ALS EEN TIET IN EEN KWARKTAART • MOORDEN ALSOF JE LEVEN ER VANAF HANGT IN MANHUNT 2• RESIDENT EVIL 4, OUDJE LAAT DE Wii WEER EENS RONKEN • EEN VLEUGJE CRACKDOWN EN EEN SNUFJE GRAND THEFT AUTO IN TRANSFORMERS THE GAME • SHADOWRUN MOET COUNTER-STRIKE DOEN VERGETEN • LITTLEBIGPLANET, DE GROOTSTE LOL MET SONY'S KLEINSTE GAME • ALLES MOET KAPOT IN BATTLEFIELD BAD COMPANY • EN MEER...

€ 2,50 • JULI 2007 • WWW.POWERUNLIMITED.NL


OP AFSTAND DE BES
WIJ KUNNEN DE VIJAND
Stel je voor: je wordt uitgedaagd om een potje te darten. Maar in plaats van de gebruikelijke 2,37 meter staat het dartbord tientallen meters verderop buiten je gezichtsveld.
Toch wordt er van jou verwacht dat je met één pijl de roos weet te raken. Als je denkt dat dit een onmogelijke opgave is, maak dan kennis met Maurice (21) en Jelmer (25). Zij kozen voor een baan bij een bijzonder onderdeel van de Koninklijke Landmacht: de artillerie.

TE ONDERSTEUNING

NIET ZIEN, ZIJ ONS OOK NIET.'



Korporaal Maurice wist na zijn middelbare school vooral goed wat hij niet wilde: nog langer met zijn neus in de boeken zitten, laat staan een saaie kantoorbaan. Op zoek naar mentale en fysieke uitdaging kwam hij in contact met de landmacht, waar hij in 2005 in dienst trad.
'Aanvankelijk zag ik het vooral als een oriëntatieperiode, waarin ik kon ontdekken wat voor baan ik echt wilde. Maar je kunt hier op zoveel verschillende gebieden werken en dingen leren; dat vind je bij geen enkel ander bedrijf.' Inmiddels weet Maurice heel goed waar zijn hart ligt: bij de artillerie.

ONZICHTBAAR DOEL

'De artillerie geeft militairen aan het front vuursteun over grote afstand. Wij kunnen de vijand niet zien, zij ons ook niet. Onze waarnemers en verkenners geven via de radio de coördinaten van de vijand aan ons door. Tot op veertig kilometer afstand kunnen wij, vanuit ons pantservoertuig, het doel onder vuur nemen. Daarnaast kunnen we lichtkogels afschieten zodat de militairen aan het front meer kunnen zien in het donker, maar ook rookgranaten zodat ze minder goed te zien zijn voor de vijand.' Het pantservoertuig waar de artillerie van de Koninklijke Landmacht mee werkt, is de Pantserhouwitser 2000. Dit voertuig is ruim 11 meter lang (inclusief schietbuis), weegt maar liefst 55 ton en heeft een vermogen van bijna 1000 pk! Bovendien is het voorzien van de allernieuwste technologie op het gebied van wapensystemen en communicatie.

MEER DAN SPECIALIST

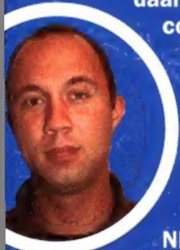
Kanonnier der eerste klasse Jelmer is stuksbedienaar, wat betekent dat hij zorgt voor het correct afvuren van de granaat. 'De bemanning van het pantservoertuig bestaat uit een groep van vijf personen. De groepscommandant heeft de leiding en zorgt voor de communicatie met het front. De plaatsvervangend groepscommandant is zijn rechterhand, en zorgt onder meer voor de beveiliging rondom het pantservoertuig. Dan zijn er nog drie kanonniers: de richter bepaalt de stand van de schietbuis en zorgt dat de granaat de goede richting in gaat, de lader legt kruit achter de granaat en bepaalt hoe ver de granaat komt, en de chauffeur bestuurt het voertuig. Naast onze "specialistische" artillerietaak hebben we ook nog een aantal overige operationele (militaire) taken. Je bent namelijk in de eerste plaats militair, daarna pas specialist. Voorbeelden van die taken zijn gebiedsbeveiliging, gebouwenbeveiliging en zorgen voor onze eigen veiligheid.'

KANDAHAR

Vorig jaar werden Maurice en Jelmer beiden uitgezonden naar Kandahar in Afghanistan, waar zij diverse werkzaamheden verrichtten. 'We hebben daar onder meer troepen van de luchtmacht beveiligd, een munitiedepot bewaakt en bezoekers van onze basis gefouilleerd. Juist die afwisseling tussen het werken met ultramoderne techniek en de overige taken spreekt mij zo aan; bij de artillerie ben je heel breed inzetbaar en doe je afwisselend werk,' vertelt Maurice. Zijn collega Jelmer beaamt dat: 'Je doet nergens zulk werk als bij de landmacht.'

FEESTNUMMER

Normaal gesproken zat ik rond deze tijd met wallen ter grootte van frisbees achter mijn PC. Kon ik overdag elk moment in slaap vallen, terwijl ik 's nachts klaarwakker was en zin had in een hamburger. Maar zoals de meesten van jullie inmiddels weten, is de E3 verplaatst naar juli, en zul je dus nog even moeten wachten op het E3 nummer.
Toch leek het wel of iedereen extra energie had deze maand. Alsof het jarenlang rond deze periode van 's morgens vroeg tot 's avonds laat doorhalen in Los Angeles, in onze biologische klok is gaan zitten. En daar moet je dan natuurlijk gebruik van maken!
Dus deze maand naast de PU ook nog eens een dikke special over twee veelbelovende games: Colin McRae DIRT en Overlord. Over de eerste game hoeven we de meesten van jullie waarschijnlijk weinig meer te vertellen; de serie heeft zich in het verleden vaak genoeg bewezen en is met de nieuwe opzet volgens ons de juiste weg in geslagen.
De tweede game roept wellicht wat vraagtekens op, zeker omdat hij ook nog eens de cover siert. Ik kan je zeggen, vanaf het moment dat Overlord de Xbox 360 in ging, is hij er nauwelijks meer uit geweest. En dat zegt wat, zeker voor een nieuwkomer.
Bij deze PU vind je tevens een kaartje met daarop jouw unieke code. Met deze code kun je Lord of the Rings Online drie dagen gratis uitproberen, zonder ook maar een stap naar de winkel te hoeven zetten. En dat allemaal ook nog eens voor slechts €2,50.
Damn, Kerst valt vroeg dit jaar!



NIELS

BIJ WIJZE VAN SPREKEN...

In het land der blinden is éénoog koning en in het land der dwergen voelt Jan zich een hele vent.



DE REDACTIE

Jongens, jongens wat waren die gasten die naar de Ubidays in Parijs waren gestuurd aan het zeuren over van alles en nog wat. Nu moet je Fransen ook geen dingen laten organiseren maar was het nou echt zo erg allemaal? Oké, een kakkerlak en bloedspetters op je kamer is niet fijn maar onze geharde globetrotters hebben het toch wel eens heftiger meegemaakt?

JURJEN



Een slechte ervaring op het gebied van overnachtingen tijdens een perstrip? Ik kan het me niet herinneren. Wat niet zoveel zegt over de kwaliteit van die overnachtingen maar alles over het feit dat je tijdens zo'n perstrip meestal gratis en onbeperkt mag zuipen.

STEVEN



Tja, tijdens perstripjes op uitnodiging ben ik nog niet echt op schokkende ervaringen gestuit. Maar tijdens onze reisjes naar de E3 verblijven we meestal eerst een drietal dagen in New York, en omdat we dat zelf regelen (lees: betalen) is de kwaliteit allesbehalve indrukwekkend. De laatste keer had ik echt een belachelijk kleine en ranzige kamer, waarvan de deur niet eens dicht kon... ach, er wordt toch nooit iets gestolen in New York.

MAARTEN



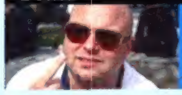
In mijn prille loopbaan als beroepszeikerd kom ik gek genoeg om in de weelde. Ik begrijp dus eigenlijk niet zo goed waar iedereen het over heeft. Zo beschikte ik drie maanden geleden in het Meridien in San Francisco over twee tweepersoonsbedden en in Dublin had ik vorig jaar een hotelkamer die bestond uit twee verdiepingen! Nee, ik moet mijn eerste miserabele verblijfplaats nog tegenkomen... en nu snel afkloppen.

J.J.



Echt heel kut heb ik het nog nooit gehad. Maar laatst die trip van Forza 2, waar we in een vaag hotel kwamen waar één mannetje alles deed, was nu niet bepaald een hoogtepunt. Dat mannetje was de receptionist, de barkeeper, de schoonmaker, de piccolo, de bewaker én het kamermeisje. Je kunt je voorstellen hoe lang het duurde voordat je een biertje had in de lobbybar.

BORIS



Het hotel van Ubidays is zonder twijfel het slechtste hotel waar ik ooit tijdens een perstrip heb geslapen. De gare bedden kan ik mee leven, de kakkerlakken ook maar die sfeerloze, liefdeloze, snelweg, Ibis hotel vibe vloekt gewoon te veel met een wereldstad als Parijs.

JEROEN



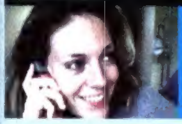
Het hotel waar we overnachtten voor het Ubidays evenement was op een of andere manier ook best vermakelijk. Ik had weliswaar geen kakkerlak als kamergenoot, maar de grootte van de kamer viel op z'n zachtst gezegd wat tegen. Ik gok dat het twee bij twee meter was. Liggend paste ik er precies in!

ED



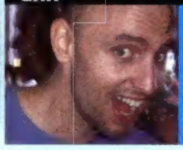
Over het algemeen heb ik weinig te klagen gehad wat betreft de accommodaties waar ik ondergebracht werd. Meestal ben je ook zo down and out dat je bij wijze van spreken niet eens merkt op wie je ligt... uuuuh... waar je precies slaapt. Drie jaar geleden op de E3 had ik ook een keurige kamer, niets op aan te merken; alleen die gebruikte condoom die ik achter het nachtkastje vond, was niet helemaal mijn ding...

MURIELLE



Ik was laatst in een groezelig hotel in Antwerpen in een totaal ranzige kamer op zes hoog ongeveer. Ze hadden een schuifpui maar gewoon zonder hekje ofzo. En alsof dat nog niet suïcide genoeg was, lag er op de drempel voor de pui ook nog een oud scheermesje. Kan je je polsen doorsnijden en daarna springen, weet je tenminste zeker dat je nooit meer in dat hotel hoeft te zijn.

JAN



Hele slechte overnachtingen kan ik me niet zo voor de geest halen. Wat dat betreft was de bezemkast van het Franse hotel tijdens de Ubidays toch echt een dieptepunt. Wel herinner ik me een middelmatig hotel tijdens de ECTS in London waar de scrambled eggs zo smerig waren dat ik daarna rechtstreeks naar het toilet ben gespurt om mijn maag te legen. Volgens mij was de hotelkamer ook pet, maar ik denk dat ik die hele trip verdronken heb...

POTJANDOSIE

Als een aureool boven een heilige, hangt het Halo 3 logo boven Boris. Toch kun je aan z'n gezicht zien dat hij niet helemaal down was met wat ie daar bij Bungie Studios in Seattle voorgeschoteld kreeg.
Normaal gesproken was het niet bij een zuur gezicht gebleven maar had de meest welbespraakte (lees: grofgebekte) van alle PU redacteuren ter plekke de nodige krachttermen gebruikt om zijn ongenoegen te laten blijken.

Van onze collega's hoorden we echter dat Kale B. z'n ergernis slechts in zeer milde termen uitte, en het niet erger werd dan: "potjandosie, heb ik hier 24 uur voor in het vliegtuig gezeten". Het scheen dat een middagje winkelen in Seattle hem op een of andere manier goed had gedaan...





UIT DEN OUDEN DOOSCH

Even hebben we nog getwijfeld of we een racegame op de cover zouden zetten deze maand. Met Colin McRae DIRT, Forza 2 en Flatout Ultimate Carnage hadden we immers een aantal aardige kandidaten.
De eerlijkheid gebiedt echter te zeggen dat covers met raceauto's het in de losse verkoop niet erg goed doen. Op zich vreemd want het genre is al eeuwen super populair. Toch, als je kijkt naar de racecovers die we in de afgelopen veertien jaar gemaakt hebben, moet je misschien concluderen dat een auto op de cover gewoon niet zo'n fotogeniek onderwerp is.
Ik heb de oudste (1994) en meest recente (2003) racecover voor jullie uit mijn Ouden Doosch gehaald, samen met die ene (rechts) die ooit gekozen werd tot de lelijkste cover aller tijden.



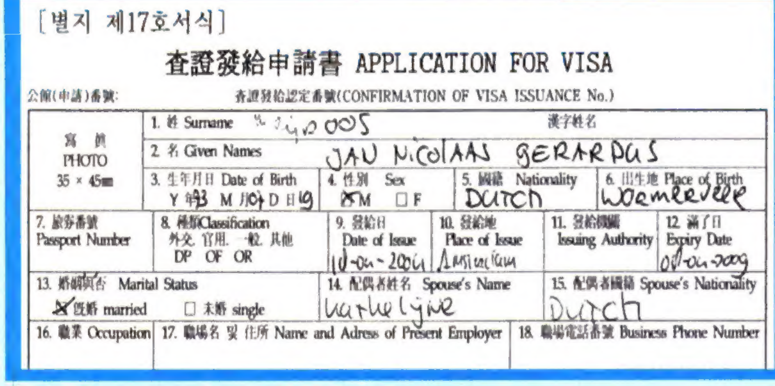
IEMAND MOET HET DOEN

Omdat we echt niemand anders konden vinden, en iemand het moest doen, trokken we Jurjen achter Mario Strikers vandaan en stuurden we hem richting Stockholm om een oorlogspel op de Xbox 360 te checken. Toen hij eenmaal doorhad dat je moest richten met het stuurknuppeltje (en dus niet door zwiepende bewegingen met de controller te maken) kon hij het spel nog wel waarderen ook. Sterker nog, in de preview die je in deze PU vindt, is hij bijzonder positief over Battlefield: Bad Company, terwijl er in het level dat hij speelde toch echt geen besnorde loodgieters rondrenden.



SEXLEVEN JAN OP STRAAT

Big Brother is watching you, zeker in Korea. We vonden in de prullenbak een deel van Jan's aanvraagformulier voor een visum naar de Blizzard Worldwide Invitational in Seoul (zie ook pag. 20).
Buiten dat we helemaal niet wisten dat Jantje ook nog Nicolaas Gerardus heet (uitslover!) moest ie een aantal hele intieme vragen beantwoorden.
Bij "Sex" vulde hij M = Masturbating in terwijl wij bij een getrouwd man toch aan F = Fucking dachten. Verder wisten we ook niet dat Jan een Spouse had, maar nu weten we zelfs hoe ze heet! Verstandig was wel dat ie z'n "Classification" niet invulde want of zijn voorkeur nu DP (Double Penetration) of OR (Oral) is, gaat natuurlijk niemand wat aan...


[별지 제17호서식]
查證發給申請書 APPLICATION FOR VISA
公館(申請)番號: 查證發給認定番號(CONFIRMATION OF VISA ISSUANCE No.)
PHOTO 35 × 45mm
1. Surname: jiwoos
2. Given Names: JAN NICOLAAS GERARDUS
3. 生年月日 Date of Birth: Y 1983 M 10 D 19
4. 性別 Sex: ☒ M ☐ F
5. Nationality: DUTCH
6. Place of Birth: Woerleveld
7. Passport Number
8. Classification: 外交 官用 一般 其他 DP OF OR
9. Date of Issue: 10-04-2004
10. Place of Issue: Amsterdam
11. Issuing Authority
12. Expiry Date: 08-04-2009
13. Marital Status: ☒ married ☐ single
14. Spouse's Name: Karhelijne
15. Spouse's Nationality: Dutch
16. Occupation
17. Name and Adress of Present Employer
18. Business Phone Number

KAKKERLAK MASSACRE

Aan de games lag het niet, maar de organisatie van Ubidays 07 (zie ook pagina 48) was op zijn zachtst gezegd rampzalig. Journalisten zaten verspreid over verschillende hotels waarvan de kwaliteit nogal wisselde, en als je een feest geeft en het bier is binnen een kwartier op, dan sla je een modderfiguur.
Ook het feit dat er geen eten was voor de duizend bezoekers, was nogal irritant. Het 'feest' zakte dan ook snel in als een plumpudding maar toen begon de ellende pas.
Beloofde shuttlebussen waren in geen velden of wegen te bekennen en ook hier was het weer wachten, wachten, wachten. Toen we in ons crappy hotel aankwamen - kamergrootte bezemkast - bemerkten we dat ook de hygiëne te wensen overliet. Zo deelde Boris zijn kamer met een kakkerlak en vond Gameking Dennis bloedspetters op zijn kussen. De volgende dag waren de schema's van alle interviews en gameplay-sessies overboord gegooid en was het pakken wat je pakken kon.





Heel vreemd allemaal, al hebben we er op de terugreis in de Thalys, die Boris voor de verandering nu eens niet miste, er ook wel weer om kunnen lachen. Zeker toen Boris voordeed hoe hij een eind aan het leven van de kakkerlak had gemaakt...



★ Brief ★ VAN DE MAAND

HOE SQUARE-ENIX SONY'S KAS SPEKT

Ter leering ende vermaeck! Of: Hoe Square Sony's kas spekt.
Als vader van twee dochters heb ik behalve weinig tijd ook nog eens weinig geld voor spelletjes. Nu is dat niet zo erg, want ik speel voornamelijk Final Fantasy en die reeks heeft een hoog herspeelbaarheidsgehalte. Toch, na deeltje VIII, IX en X enkele malen te hebben uitgespeeld was ik wel toe aan een nieuw avontuur (X-2 ben ik wel aan begonnen, maar ja, eh... enfin, je weet wat ik zeggen wil). Mijn vrouw heeft lang gespaard en mij deel XII cadeau gedaan. Ik helemaal blij! Schijfje er in, en spelen maar!
Niet dus. Ik kon niet in het Party-menu komen (Final Fantasy haters hebben inmiddels afgehaakt, de adepten weten waar ik het over heb), en zonder Party-menu kom je niet ver. Nergens, eigenlijk.
Een lang verhaal heel kort: Ik heb Square gemaild, en volgens hen - let op, hier komt de grootste kutsmoes uit de geschiedenis van de PS2 - "is mijn controller niet compatible met het spel".
WTF?! Alle andere spellen, hoe goed of hoe kut ook, doen het allemaal perfect met mijn controller, mijn ori-ginele, bij de PS2 geleverde Dual-Shock2 welteverstaan. Geen uitzonderingen. Final Fantasy XII is het ENIGE spel dat dienst weigert!
De oplossing was volgens Square de aanschaf van een nieuwe controller. Eentje waar geen 'A' op de achterkant staat. Lekker dan. Heeft mijn vrouw net €59,99 aan een spel besteed (da's nog altijd een kleine Fl.132,- dames en heren), kan ik er nog eens vijfendertig Euri's achteraan kieperen om het spel überhaupt te kunnen spelen. En dat ligt dan zogenaamd aan mijn controller die, om het nog maar eens te benadrukken, perfect functioneert met alle andere spellen.
Square is er dus in geslaagd om, in de nadagen van de PS2, hele horden fans te dwingen tot de aanschaf van een controller. Zouden ze een deal hebben met Sony?
Overigens staat er niks op de doos over minimale systeemeisen (... controller with any letter but 'A' on the back). Maar om ze nu voor het gerecht te dagen... Nu staat het spel in de kast stof te verzamelen tot ik in de gelegenheid ben een controller aan te schaffen.
Geacht PU forum, MAG DAT ZOMAAR?!
Hoogachtend,
Michiel van Leeuwen | Poortvliet

We hebben de kwestie voorgelegd aan Ubisoft (uitgever van FF) en je krijgt van hen een nieuwe controller. En van ons ontvang je een EA game naar keuze, waarmee je in ieder geval je oude controller kan gebruiken.





VIG CARD

Best PU lui,
Eerst begin ik ff met de complimenten voor jullie geweldige blad van heel de Benelux. Ik zat pas een PU te lezen van een tijdje geleden (oktober 2006), en zag een brief van Jorn Hoekstra, over domme verkopers. Mij is net zoiets overkomen.
Ik ging op een blauwe donderdagmiddag, toen het snikheet was naar de Free Record Shop. Ik wilde graag C&C 3 kopen. Ik sta bij de toonbank, staat een meisje/vrouw achter. Ik zeg, dit spel graag, en geef mijn VIG Card, om die heerlijke korting te krijgen. Ik denk, yes, eindelijk C&C 3 gekocht.
Ik kom thuis, eerst ff geïnstalleerd en denk ik: hé, waar is mijn VIG Card nou? Ik bellen naar de Free Record Shop, zegt dat meisje/vrouw tegen mij, ja die ligt hier nog. Ik vol woede terug naar die Free Record Shop om mijn VIG Card op te halen, want ze konden hem niet opsturen. Dus net zoals Jorn zei: zet eens slimmere mensen achter de toonbank!
Lennart de Jong | Internet

Huh? Jij laat je VIG Card slingeren en geeft de schuld aan een ander? Nee, dát is slim!



EEN PSP VOOR EEN DS?

Hallo PU'ers,
Als eerste zal ik maar standaard zeggen dat jullie blad top is en dat ik het elke maand van top tot teen uitlees, zelfs de Yo!Post.
En nu heb ik zelf een vraagje. Ik heb thuis een Nintendo DS Lite staan met New Super Mario Bros, Mario Kart, Mario 64, Castlevania: DS en Metroid Prime Hunters; topspellen dat moet ik gezegd hebben. Maar ik heb de DS nu ongeveer acht maanden en ben wel een beetje uitgekeken op de spellen en het ding zelf. De spellen die nog uitkomen zijn óf leuk om even te spelen zoals Wario Ware Touched óf gewoon dikke schijt zoals Project Rub (zo'n spel brandt in je ziel). Maar nu naar het hoofdpunt. Ik zag dat de PSP en Killzone: Liberation flink zijn afgeprijsd dus ik dacht, als ik nu eens m'n DS verkoop en er een PSP van koop dan heb ik er denk ik meer plezier van. Wat denken jullie dat ik moet doen?
Bas Nellen | Internet

Zou knap zijn: een tweedehands DS Lite verkopen voor 169,- Euro...

GAMEN OP DE BANK

Xbox Live en PlayStation Home zijn geweldige online projecten voor de Xbox 360 en de PlayStation 3. De Wii daarentegen doet het rustig aan en werkt aan "gewone" games als Mario Galaxy etc. Nu vind ik de Xbox 360 en de Wii allebei geweldig maar snap ik alle commotie niet om de achterblijvende online functies van de Wii. Iedereen heeft het er maar over dat ze de Wii niets vinden door de graphics en de online mogelijkheden die op zich laten wachten.
De vorige generatie consoles (Xbox, GameCube en PlayStation) hadden geen van allen echt goede online functies dus ging iedereen met de splitscreen multiplayers aan de slag. Halo op de Xbox, Singstar op de PlayStation en Mario Kart op de GameCube. Gezellig een avond met vrienden afspreken en elkaar aftroeven met snelle tijden, headshots enzo.
Nu is de online functie goed uitgewerkt in de Xbox 360 en Home van PlayStation wordt ook aardig als ik de berichten lees. De Wii blijft dus achter maar ik vermaak me tot nu toe echt nog wel hoor. Ik speel Far Cry Vengeance multiplayer, Monkey Ball, Red Steel etc. Gezellig offline multiplayer. Dat is toch ook gewoon vet? Het lijkt wel of alle eenlingen nu ineens zijn opgestaan en de Wii afzeiken omdat zij nu ook eens met een ander kunnen gamen! Dat kon een paar jaar terug ook niet dus vind ik niet dat je Nintendo er op mag afzeiken. Ze gaan gewoon een compleet andere weg in en dat lijkt tot nu toe een goede.
Want zeg nou zelf, maak je liever een headshot in Gears of War online of bij een maat die naast je zit? Die laatste is toch veel leuker, elkaar lekker aftroeven. Dus voor alle éénlingen, sloop die internetverbinding eruit en ga lekker offline multiplayeren.
Martijn van Doorn | Internet



Neem ons niet kwalijk, maar als je Far Cry Vengeance speelt dan kunnen we je niet serieus nemen als gamer. Overigens gaat de Wii zich wel op het online gamen storten, zoals je in de vorige PU hebt kunnen lezen. Maar jij leest de PU natuurlijk niet, anders had je Far Cry Vengeance niet gespeeld...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd. STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAILNAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



VIG CARD 2

Hey baklappen van de PU,
Ik las de preview van C&C van Jan in de PU en dacht "ik moet deze game hebben". Ik dus naar de Free Record Shop in de heuvelgalerie in Eindhoven, rits dat spel uit dat rek, loop naar de balie en wil afrekenen. Ik leg het spel plus VIG Card op de balie en die flapdrol achter de kassa zegt dat ik mag pinnen. Ik heb afgerekend en vraag of ik mijn VIG Card terug mag maar deze had hij al weggegooid in de prullenbak!!! Ik zeg, die wil ik toch echt terughebben. Maar hij flipt helemaal en denkt dat ik de boel wil belazeren. Hij dacht namelijk dat deze maar één keer bruikbaar is in plaats van één keer per maand.
Gelukkig kwam die andere muppet achter de balie ff kijken wat er aan de hand was en gaf mij inderdaad gelijk. Ik kreeg mijn VIG Card dus terug (stinkend en besmeurd uit de vuilnisbak gehaald).
Toen herinnerde ik me de actie die in de PU stond van een gratis koptelefoon bij aankoop van een spel van €49,99. Ik begin daar dus over, maar daar wisten Knabbel en Babbel al helemaal niks van af. Ik had al spijt dat ik mijn PU niet mee had genomen om het te bewijzen maar gelukkig kwam daar medewerker drie al aan die na tien minuten zoeken in een map inderdaad de actie vond.
Na weer vijf minuten later de ongeopende doos met koptelefoons eindelijk gevonden te hebben, kon ik naar huis met alles, maar het heeft me wel een dik uur speeltijd C&C gekost.
Dus I love medewerkers Free Record Shop.....niet dus!
Geert van Seggelen | Heeze

Jij maakt nog eens optimaal gebruik van je Vig-Card zeg. Maar wist je ook dat je vorige maand op vertoon van je VIG-Card in Eindhoven gratis naar de hoeren kon?

VERBRAND JE BEHA!

Beste PU-ers,
Ik wilde even reageren op de Brief van de Maand van mei, waarin Nathalie Weijers haar best doet over te komen als een lekkere meid die ook nog eens gamet en er ondanks haar B-cupje best leuk uitziet. Ik geloof je graag, maar kun je dat hele emancipatie-gedoe een beetje indammen? Ik word altijd zo moe van meiden die gamen en dan alsnog zonodig hun geweldige plaatsje als stoere meid tussen al die jongens willen veroveren, en dat dan op deze manier doen. Verbrand je beha maar lekker ergens waar ik er niet naar hoef te kijken, zou ik zeggen.
Ik ben het geheel eens met het feit dat het niet om die grote tieten hoort te gaan in de Dead or Alive games, al doet het dat voor een groot aantal mensen wel. Ik heb alle Dead or Alive games hier in de kast staan (met, na de korte lol om te volleyballen in Dead or Alive Xtreme 1, GEEN DOAX2!) en ik vind ze helemaal geweldig. Als jongens dit horen, schrikken ze en zie je ze al denken dat ik lesbisch ben of iets dergelijks. Als ik dat was, had ik dat niet erg gevonden, maar ik ben het nou eenmaal niet en toevallig zijn de mannen ook gebeeldhouwde fotomodellen (sommigen dan). Bovendien zijn fightergames gewoon leuk en is dit een hele goeie.
Natuurlijk is dat hele tietengedoe een beetje beledigend, maar niet om de reden dat die van mij kleiner zijn dan die van de virtuele hoertjes die denken dat ze met die grote memmen ook nog kunnen vechten. Geloof mij, cup C is goed genoeg, en eigenlijk te veel als je een beetje comfortabel wilt sporten.
Ook hoef je niet gelijk een stoere tomboy te worden als je een gamende meid/vrouw bent, terwijl Nathalie toch duidelijk die kant uit schijnt te neigen. Vrouwenbladen kunnen best leuk zijn, rokjes zijn ook fijn (ik heb er een stuk of tien in de kast hangen en holee, het wordt weer warmer!) en het is helemaal geen misdaad om als rokjesdragend leuk meisje te gamen, of andersom. Dat MAG gewoon. En ga dan niet als militaire beha-verbrandende feministe rare brieven lopen schrijven naar de PU, waar er toch al zo gauw stereotypisch gedaan wordt wat meisjes betreft. Niet alle gamende meiden zijn tomboys, en niet alle gamende meiden zijn fotomodellen. Net als niet alle gamende jongens gelijk brildragende puistenkoppen zijn.
Spring toch niet zo gauw uit je vel, het is tenslotte een blad over SPELLETJES. En spelletjes zijn niet serieus, hoewel natuurlijk erg leuk en ik doe bijna niet anders... Maar alsjeblieft, doe een beetje rustig.
Marianne | Internet

Spelletjes zijn niet serieus? Dat kan natuurlijk alleen een meisje zeggen...



KORTE VRAAGJES

**Hey PU-mensen,
Ik heb een paar vragen.
1. Waar kan ik jullie agenda kopen? Ik ben al abonnee.
2. Kunnen jullie Guild Wars: Eye of the North previewen?
Alvast bedankt,
Jan Smit | Internet**

*1. In de Power Unlimited shop op www.pu.nl en bij de V&D en de Bruna.
2. We gaan ons best doen.
En Jan, doe de groeten van ons aan Yolanthe.*

**Hey PU,
Effe een paar vraagjes.
1. Komt er ooit een Black and White 3?
2. Zal ik Assassin's Creed of Gears of Wars bij een 360 halen?
3. Hoe duur is een 360 nu?
Jordy | Internet**

*1. Nee.
2. Waarom niet alle twee? Kun je mooi het uitgespaarde geld van B&W 3 voor gebruiken.
3. 399,- Euro.*

**Hooggeëerde redacteuren van de PU,
Ik heb zojuist gelezen in jullie *fantastische* blad, dat jullie Ubisoft gaan lastigvallen over Assassin's Creed. Zouden jullie dan ook een paar vraagjes voor mij willen stellen?
1. Wanneer gaat hij nou eindelijk eens komen?
2. Wordt hij tegelijk gereleased voor PC, 360 en PS3?
3. Klopt het dat het eigenlijk in de toekomst speelt, en dat de hoofdpersoon terugreist in de tijd?
4. Wordt hij echt zo vet als hij lijkt?
5. Wat is het telefoonnummer van Jade Raymond.
6. Ooh, en nog iets, hoe kan het dat Armed Assault voor jullie een verrassing is terwijl ik al 3 maanden de demo van de game op mn PC heb staan?
Greetz,
Maarten | Internet**

*1. We hopen eind dit jaar, maar verwachten dat het 2008 gaat worden.
2. Dat is wel het plan.
3. Dat verklappen we nog niet.
4. Nee, nog vetter.
5. Helaas, Jan haalt het kaartje van Jade voor niemand uit zijn kluis.
6. Wij houden van verrassingen.*

**Beste Power Unlimited,
Ik had ff een kort vraagje.
Waarom heeft de naam van de PlayStation 3 hetzelfde lettertype als alle titels (games/films/videos) van Spider-Man en niet gewoon het oude lettertype van PlayStation 2?
Ga vooral zo door met jullie 'uitermate intelligente' leuke blad.
Ohja, ik ben dezelfde kerel die ooit een mail over Oblivion schreef; Keneth Perez is niet m'n oom.
Naja ik hou van jullie mzzl.
Joris Perez | Internet**

Als Kenneth niet je oom is, is Perez Hilton dan misschien je tante?

**Hey PU-lui,
Ik heb een vraagje. Ik heb de nieuwere (smallere) versie van de PS2 en ik wil daar FF VII op spelen. Ik heb dus een PSone Memory Card nodig. Weten jullie welke ik het beste kan kopen en waar ik die kan vinden?
Matthijs Gommers | Internet**

Check eens in een gameshop. Anders heeft Ed er nog wel eentje voor je, maar dan moet je beloven om zijn Colin McRae high scores er nooit af te halen.

**Hey almachtige gasten van PU,
Ik heb een paar korte vraagjes.
1. Hoe kan je met F1 op de PS3 op de mediumstand Career zo rijden dat je niet als laatste kwalificeert. Ik rijd nu bij team Super Augurk en word telkens laatste. In de race eindig ik zelf meestal rond de 18e plaats en zie ik mijn teammaat makkelijk bij mij wegrijden. Hoe kan dit, ik vlieg niet één keer van de baan maar toch zie ik ze allemaal makkelijk uit mijn scherm verdwijnen?
2. Klopt het dat er een korte film gaat komen van Assassin's Creed?
3. Wanneer komt er een echt goed spel uit voor de PS3 want de titels die nu uit zijn, zijn nog niet super en Assassin's Creed en GTA duurt nog wel ff voordat die uitkomen.
4. Ik heb zin in ijs, wat voor ijs raden jullie mij aan?
Jullie trouwe onderdaan,
Martijn | Internet**

*1. Je moet de knop waarmee je gas geeft helemaal indrukken, hoor... En misschien helpt 't ook om je team een wat flitsendere naam te geven. Zure Bom bijvoorbeeld.
2. Yep, dat hebben wij ook gehoord.
3. Hou Heavenly Sword in de gaten.
4. In verband met het smelten van de poolkap, lijkt het ons niet verstandig om ijs te eten.*

OVERLORD



Killzone heeft bewezen dat men in Nederland weet hoe een shooter in elkaar steekt. Spellborn moet binnenkort aantonen dat we ook op het gebied van de MMORPG de nodige kennis in huis hebben. En Overlord laat zien dat wij kaaskoppen ook ons mannetje staan in de actie-RPG wereld. Tenminste, als we Jan en Steven mogen geloven.





Het is een vreemd fenomeen, dat nationalisme. Zeker als je merkt dat je als Nederlandse gamer meeleeft met een titel die in jouw eigen landje is ontwikkeld. Hoe je het ook wendt of keert, het is een leuk idee dat de game die je aan het spelen bent op minder dan een uurtje rijden het levenslicht heeft gezien.
Het voelt goed dat 'wij' de wereld laten zien dat we verstand van videogames hebben. Op een soortgelijke manier als voetbalsupporters zich de winst van hun lievelingsteam eigen maken, voelen wij ons als Nederlandse gamers verbonden met titels die in ons eigen kikkerlandje worden ontwikkeld.
Maar uiteraard zijn wij meer dan Nederlandse gamers, wij zijn tevens Nederlandse gamejournalisten. Het is dus belangrijk om je niet te laten leiden door vaderlandslievende gevoelens en Nederlandse producten vanwege hun herkomst te overschatten. Daar hebben wij met Overlord voor gewaakt. En gelukkig was dat in dit geval ook niet moeilijk want door de professionele opzet van de game werden we als vanzelf opgeslokt door de komische fantasiewereld en diens bizarre inwoners.

BETER GOED GEJAT...

Tegenwoordig zijn in veel nieuwe games bestaande gameplay elementen te vinden en Overlord is hierop geen uitzondering. De overeenkomsten

> "DE MINIONS ZIJN ZONDER ENIGE TWIJFEL DE STERREN VAN DEZE GAME, MET HUN GRAPPIGE GEZWETS EN BRUTE MOORDPARTIJEN."





INVLOEDEN OP OVERLORD

Tijdens het spelen kwam de invloed van verschillende andere games op Overlord duidelijk naar voren.
Wezens voor jou werk op laten knappen, zagen we al eerder in Pikmin, en daar heeft het spel qua besturing ook erg veel van weg. Vijanden bevechten, schakelaars omzetten, boomstammen wegrollen, ook dat is duidelijk Pikmin. Roer daar de Gremlins films van eind jaren tachtig/begin jaren negentig doorheen (zie screen) en je komt al een heel eind.
Andere invloeden zijn Goblin Commander en een vleugje Dungeon Keeper. Ook de film Labyrinth (met David Bowie als kwade magiër) heeft de makers beïnvloed, alsook de Monty Python humor en dan in het bijzonder die uit de film The Holy Grail waar eigenlijk ook alle heilige huisjes omver worden getrapt.









FAVORIETE MINION

Tja, als full-time Undead Rogue is het natuurlijk vanzelfsprekend dat ik de groene sneaky Assassin Minions, die de vijanden van achteren met vlijmscherpe messen bespringen, het stoerst vind.

FAVORIETE MINION

Mijn favoriete Minion is niet een van de slaafjes die je op avontuur meeneemt maar de Jester Minion die je in je kasteel vergezelt en constant stupide opmerkingen maakt en je briljante koosnaampjes geeft.

beperken zich niet alleen tot games als Fable en Pikmin maar met het noemen van deze twee titels kom je een heel eind.
Uiteraard is de keuze tussen goed en slecht die we kennen uit Fable, in Overlord omgetoverd tot slecht en slechter, en heeft deze veel minder ingrijpende gevolgen, maar samen met de middeleeuwse fantasiestijl, die doordrenkt is met droge en grove humor, valt de gelijkenis niet te ontkennen.
Een game wordt natuurlijk uiteindelijk grotendeels gekenmerkt door de gameplay, en om die reden is de gelijkenis met de Pikmin games het grootst. De Overlord zelf kent namelijk slechts een eenvoudige aanval, die samen met de targeting functie de actie supersimpel houdt. De diepgang komt voort uit de verschillende soorten minions die je moet inzetten om vijanden te verslaan en obstakels in de omgeving te overwinnen.
Als je bijvoorbeeld op een weg stuit die wordt versperd door een omgevallen pilaar, geeft een icoon aan hoeveel Minions je nodig hebt om deze te verplaatsen. Vanaf speciale plekken kun je Minions oproepen (de beschikbare hoeveelheid groeit naarmate het spel vordert) met keuze uit verschillende soorten.













HALEN ALS

- Je Pikmin te schattig vindt.
- Je sterke gameplay belangrijker vindt dan technische perfectie.
- Je altijd al vanuit een toren als slechterik een land hebt willen overheersen.



TORENTJE BOUWEN

De game begint bij de rokende puinhopen van de Overlord toren. De zeven helden hebben korte metten gemaakt met jouw symbool van macht. Al spelende zul je je toren weer opbouwen en dat weerspiegelt als het ware je progressie in de game.
De steeds groter en mooier wordende toren is niet alleen maar een gimmick. Je krijgt gaandeweg een love-interest die je in de toren kunt laten wonen. Deze minnares kleedt de toren 'fraai' aan in evil Overlord stijl. Ook heb je de mogelijkheid door je toren heen te lopen en te genieten van het fenomenale uitzicht vanaf je balkon. Vergeet ook niet een kijkje in de kerker te nemen waar je Minions verslagen vijanden verzamelen en onderwerpen aan gemene martelingen. Ook jij als speler kan hier je zieke geest botvieren door zelf je slachtoffers onder handen te nemen, als een soort training om je in shape te houden, zeg maar. Tja, je bent evil of je bent het niet.

MINIONS STELEN DE SHOW

De diversiteit aan Minions draagt ook bij aan de diepgang van de puzzels en de gevechten. Zo zul je bijvoorbeeld moeten backtracken naar eerder bezochte lokaties om voorwerpen uit het water te halen na het verkrijgen van de blauwe Pikm... euh, Minion. En als je een grote brute vijand tegenover je hebt, is het handig om de groene Assassin Minions hem in zijn rug te laten aanvallen.
Minions doen alles voor de Overlord en je kunt de kleine monsters zonder schuldgevoel van het leven beroven om zo jouw eigen energie te herstellen of om speciale items te maken.
De zwijgzame aard van de anti-held zorgt er dan ook voor dat de Minions zonder enige twijfel de sterren van deze game zijn, met hun grappige gezwets en brute moordpartijen. Het is een waar zootje dat met je mee rent, en het is vermakelijk om te zien hoe die kleine etters zich uitdossen met gestolen voorwerpen. Als trotse vader kijk je glimlachend toe hoe eentje een pompoen op zijn hoofd heeft gewurmd en een nietsvermoedende omstander van zijn zwaard heeft ontdaan.

MATIGE ANIMATIES

Zowel op de Xbox 360 als op de PC ziet Overlord er netjes uit, met leuke character modellen en levendige omgevingen. Ook de besturing op beide systemen pakt goed uit. Met respectievelijk de WASD toetsen of linkeranaloge knuppel bestuur je de Overlord en met de muis (met beide knoppen ingedrukt) of de rechteranaloge knuppel bepaal je waar jouw Minions zich bevinden.
Het enige dat de game valt aan te

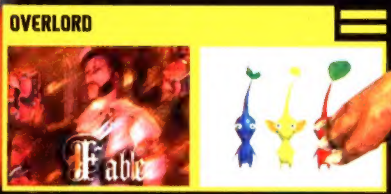
OVERLORD BEKT BETER

De game heet Overlord. Jij bent de Overlord, je zorgt voor chaos en wanorde als de Overlord, je wordt gevreesd als de Overlord, aanbeden door je Minions als oppermachtige Overlord, maar eigenlijk is de Overlord als personage een redelijk inwisselbaar. Hij zegt de hele game geen woord en verandert ook nauwelijks van uiterlijk. Nee, de echte sterren van de game zijn de hilarische Minions, maar de naam Overlord voor de game bekte vermoedelijk lekkerder.











GRAFISCHE SLORDIGHEDEN

De duivel zit hem vaak in de details en dat gaat ook zeker op voor Overlord. Het eerste half uur dat je aan het gamen bent, heb je niet direct zoiets van 'ik ben een next-gen game aan het spelen'.
Weliswaar zijn de graphics kleurrijk, de animaties van de Minions waanzinnig uitgebreid en de manier waarop je alles kunt slopen fantastisch, toch, als een camera net iets te veel inzoomt of een object voor het beeld schuift, oogt het af en toe een beetje vierkant. Ook kent het spel wat missertjes in de afwerking. Alsof de personages soms net iets boven de spelwereld zweven.
Het is duidelijk dat stijl hier boven grafische krachtpatserij gaat en gelukkig is het juist die stijl die Overlord zo bijzonder maakt.



rekenen is dat bepaalde aspecten van de animatie en interactie met de omgeving er slordig uitzien. De Overlord loopt alsof hij een enorme bolus in zijn harnas heeft hangen en de Minions willen zich ook nog wel eens onnatuurlijk voortbewegen.
Pikmin stuurde je ook in grote getalen op een voorwerp af, maar door hun kleine maat bleven mogelijk onnatuurlijke animaties onopgemerkt. De afmeting van de Minions zorgt er echter voor dat al hun handelingen goed zichtbaar zijn, en dat brengt soms slordigheden aan het licht. Ook is het jammer dat de sterke voice-acting niet wordt vergezeld door sterke gezichtsanimaties. Toch zijn deze, voornamelijk technische, kritiekpuntjes het spel niet zwaar aan te rekenen want ze hebben allerminst een negatieve invloed op de goed uitgewerkte gameplay.







EVIL IS GOOD

Al spelende kwamen we erachter hoe leuk het is om de bad guy te zijn in een game... als het maar goed gedaan wordt. Maar Overlord is natuurlijk niet de eerste game die je evil laat zijn.

BLACK & WHITE
Molyneux' RTS-serie gaf nieuwe inzichten in de termen goed en slecht. Misschien meer een simulatie dan een echte game, maar het was wel een hele nieuwe invalshoek.

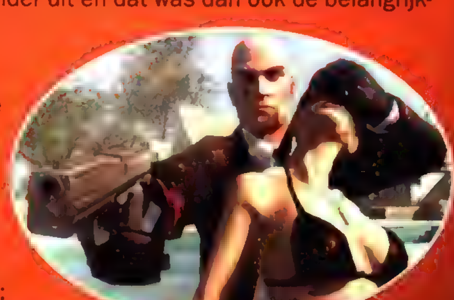
THE DARKNESS
Als vervloekte ex-hitman van de maffia kent The Darkness (review volgende maand) ook een soort Minion-systeem, alleen is het hier nog vele malen bloederiger en donkerder.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Deze epische Star Wars RPG liet je kiezen voor de Jedi of the Dark Side en dat bleef als rode lijn door het spel lopen. Misschien wel de beste game met betrekking tot het maken van moralistische keuzes omdat het zich in ieder onderdeel van het spel manifesteerde, met name in het dramatische subeinde.

DUNGEON KEEPER
Hilarische evil kerkersim, wederom van meester Molyneux. Jammer dat de graphics in deel 1 zo korrelig waren.

FABLE
Ook hier kon je als nobele held of als slechterik door het leven gaan, hetgeen ook bepalend was voor het uiterlijk van je personage. Voor de gameplay zelf maakte het minder uit en dat was dan ook de belangrijkste kritiek op de game.

HITMAN
Ook al leg je in deze beruchte spellenreeks hoofdzakelijk bad guys om, je bent natuurlijk wel een asshole eerste klas in deze keiharde huurmoordenaar serie. Gif, pianosnaar, openhaard pook, tijdbom of dubbele magnums; doden wordt hier tot kunst verheven.



CONCLUSIE
Overlord is prijzenswaardig origineel, sarcastisch grappig en het commanderen van je Minions verveelt geen moment. De afwerking had een tandje beter gekund maar voor de rest neem ik m'n petje af voor deze game die, als je niet beter zou weten, door een Lionhead of Rare Studios gemaakt had kunnen zijn.



JAN

SCORE **84**

Afhankelijk van hoe verzamelzuchtig je bent en hoe lang je in je toren wilt 'spelen', duurt de singleplayer zo'n 15 uur. Het partygame karakter van de multiplayer houdt je ook nog wel even zoet.

OVERLORD
XBOX 360 / PC
TRIUMPH STUDIOS / CODEMASTERS
1 - 2 SPELERS
29 JUNI
16+

CONCLUSIE
Al met al is Overlord een vette game. Jammer dat de animaties niet wat netter zijn, evenals de interactie van de Overlord en zijn Minions met de omgeving. Gelukkig zijn dit slordigheden die de leuk uitgewerkte gameplay verder niet in de weg staan en de pret die ik met Overlord heb gehad niet heeft gedrukt.



STEVEN

SCORE **83**

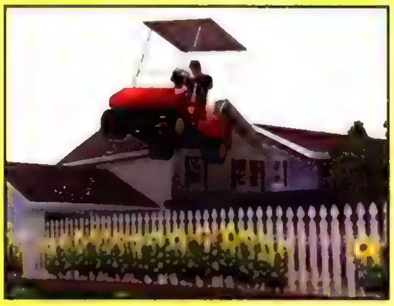
Overlord is niet in een paar dagen uitgespeeld. Het verslaan van de zeven helden is een omslachtige aangelegenheid en de vele optionele quests maken van Overlord een stevig avontuur.

OVERLORD
XBOX 360 / PC
TRIUMPH STUDIOS / CODEMASTERS
1 - 2 SPELERS
29 JUNI
16+

POWERSPY

- Er komt een nieuwe Guitar Hero aan, deel 3. Wat natuurlijk geen nieuws is want deel 2 verkoopt als een zuiver gestemde gitaar, dus ze zouden gek zijn als ze er niks mee deden.
- Nieuws is wel dat deel 3 een draadloze gitaar zal bevatten. En daar kan de Powerspy alleen maar blij mee zijn, want hoe vaak hij zich niet bijna gekeeld heeft met die Jimmy Hendrix 'speel je gitaar achter je nek-move', dat wil je niet weten.
- Revolution Software baas Charles Cecil vindt dat niet alle games full price zouden moeten zijn. Volgens hem is een blockbuster als Gears of War z'n geld waard, maar heel veel games niet. En die moeten dus goedkoper.
- Een fantastisch verhaal dat de Powerspy geheel ondersteunt. Jammer alleen dat niemand Charles Cecil kent en Revolution Software ook niet. Dus het heeft de impact van een mug die met zijn harses tegen de voorruit van een gepantserde geldwagen slaat.
- Mei was de maand van de übertrips: Zuid-Korea, Zuid-Afrika, New York. En vooral de eerste reis heeft veel indruk gemaakt. Jan en Gameking Ruben waren samen met 15.000 Koreanen getuige van de perspresentatie van StarCraft 2.
- Als je het bizar vindt dat 15.000 mensen een kaartje kopen om de aankondiging van een nieuwe RTS-game bij te wonen, hou je dan vast. Want een dag na de pers-presentatie waar onze twee heren bij waren, deed men het feestje gewoon nog een keer dunnetjes over… met opnieuw 15.000 man.
- Wij mogen al blij zijn als we de World Cyber Games in Off Corso op 30 augustus vol kunnen trekken met 700 man.
- Overigens vond de Powerspy het allemaal best wel een enge bedoening. Tuurlijk, ook de Powerspy is blij als hij een nieuwe vette game in handen heeft en hij juicht en gilt ook tijdens het spelen, maar om nu in het stadion te gaan juichen voor een aankondiging...
- 15.000 Koreanen kregen simultaan op hetzelfde moment een orgasme toen de Blizzard-bobo StarCraft 2 aankondigde.
- En de Powerspy vindt een ejaculerende Koreaan toch al zo'n onsmakelijk idee.

WEES EEN EIKEL, SPEEL JACKASS THE GAME





Wie de serie Jackass niet kent, heeft de afgelopen jaren in een kelder gezeten met een emmer op zijn kop. Zeker een paar jaar terug waren deze geeks die, al dan niet onder invloed van dope en drank, de meest weirde (en pijnlijke) stunts uithaalden, wereldberoemd.

De mannen van Dirty Sanchez zijn in hun zucht naar zelfdestructie inmiddels nog een stap verder gegaan, maar eerlijk is eerlijk, Jackass is het genre begonnen. En nu is er dus een game als eresaluut aan Johnny Knoxville en zijn mannen.
Onder het motto 'Feel the Pain' kun je in het spel een kleine dertig stunts uithalen. Variërend van met winkelwagentjes van een steile helling afsjezen tot een urban stunt-parcours met golfkarretjes. Hoe gekker, hoe beter, want je scoort punten met weirde shit uithalen. Die totale gekheid kun je vervolgens editten en in je eigen aflevering van Jackass zetten, die je dan middels de PSP kunt sharen met andere spelers.
Jackass: The Game komt uit op de PS2 en PSP en verschijnt eind 2007.





KILLZONE LIBERATION OVERTREFT ZICHZELF



Het heeft even geduurd maar het is eindelijk een feit: afgelopen maand kon je niet alleen het vijfde hoofdstuk in de Killzone Liberation saga (PSP) downloaden maar ook nog eens de langverwachte online mode toevoegen aan de verschillende speelstanden.

Hoofdstuk 5, Wortel van het Kwaad genaamd, plaatst je wederom in de schoenen van Jan Templar. Na het verslaan van generaal Metrac, is Rico verdwenen en het is aan jou om uit te zoeken waar hij is gebleven. Tijdens vier missies zul je achter de ware toedracht van zijn vermissing komen en dat zorgt voor een huiveringwekkende climax.
In de huid van Templar word je door vier totaal verschillende gebieden geloodst: een woestijn, een riool, een platgeschoten stad en het Vektan-paleis van Sedah City.
Leuk extraatje in deze 66MB zwaar wegende download is een soort dune buggy waar je tijdens de begin missie in mag rondscheuren. Helaas zit er geen granaatwerper op dus zul je het moeten doen met een mitrailleur. Effectief, dat dan weer wel.

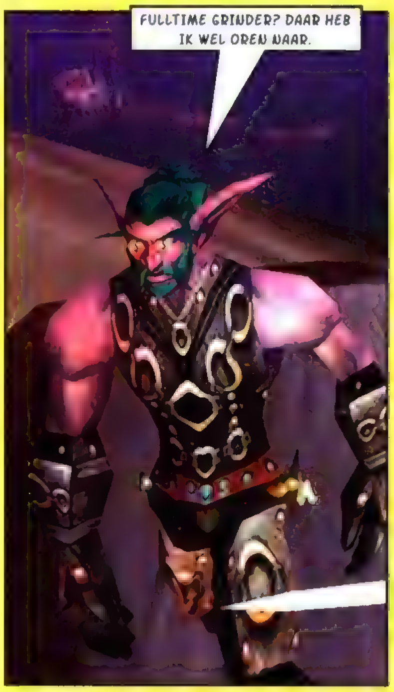
ONLINE MET Z'N ACHTEN

Het belangrijkste nieuwtje komt echter in de vorm van de online mode. Menig Killzone bezitter zal ongetwijfeld de game al eens effetjes hebben gespeeld tegen iemand, maar de toevoeging van online (tot acht spelers simultaan) is toch wel een hele verbetering.
Er zijn diverse modes variërend van death match (team death match) tot capture the flag. De maps waarop gespeeld wordt zijn groot (misschien wel een tikkeltje te groot), daarnaast speelt het als een trein en zijn we nog geen lag tegengekomen.
Het is overigens wel aan te raden om gebruik te maken van een headset, want de commando's die je via quick tekst op het scherm te zien krijgt, zijn vaak slecht leesbaar en missen zo hun doel.
Klein nadeel is overigens nog wel dat er killsteals zijn, iets dat hedendaagse online shooters enigszins opgelost hebben door assist points toe te kennen. Maar goed, dat is een beetje mierenneukerij van onze kant.
Als Killzone Liberation bezitter ben je haast verplicht om deze shit op te halen, en dat is echt niet alleen omdat die veertien maps en acht verschillende speelstanden, grátis te downen zijn.

GELD VERDIENEN IN MMORPG'S

Volgens de producent van de Lord of the Rings MMORPG, Jeffrey Steefel, zal geld verdienen in online RPG's binnenkort heel normaal worden. Nu houdt met name Blizzard het zogenaamde gold-farming nog uit alle macht tegen en bant men abbo's die verdacht worden van het voor geld verhandelen van items, maar volgens Steefel kan niemand deze ontwikkeling tegenhouden.

MMORPG's kosten achterlijk veel tijd (vraag Steven en Maarten) en veel mensen willen wel de lusten, maar niet de lasten van zo'n spel. En dus is er een levendige zwarte markt voor de handel in vette wapens, kostuums, flink gelevelde personages etc.
Je bestelt een item op een site waar mensen zitten die de hele tijd aan het grinden zijn (items verdienen en character uplevelen). Vervolgens zal een anonieme gast het item ingame bij je afleveren. Dit illegale circuit hou je niet tegen. Kwestie van vraag en aanbod. In zo'n geval kun je dan maar beter proberen er een graantje van mee te pikken.
Volgens Steefel zal Codemasters gold farming voorlopig tegengaan omdat het eenvoudigweg tegen de regels is. "Maar je weet dat het gebeurt, wat je ook doet." Daarom denkt en hoopt hij dat er binnen een jaar of twee een zakelijk model wordt opgezet waarmee de uitgevers legaal allerlei items te koop kunnen aanbieden.
Steefel geeft als voorbeeld Sony dat in Everquest 2 al een eigen shop heeft geopend, genaamd Station Exchange, waar spelers legaal zaken kunnen kopen.
Oftewel, we hebben straks gewoon een nieuwe baan erbij in de games-industrie: fulltime grinder in loondienst.



DEAD OR ALIVE MOVIE KLAAR



Hij is af, de Dead or Alive film. De vier overbekende dames uit DoA: Tina, Christie, Asume en Ayane, rossen in ruim anderhalf uur tijd een zwikkie mannen in elkaar.
De trailer werkte eerlijk gezegd ietwat op de lachspieren, aangezien er uiterst belabberd geacteerd wordt, maar de actie was niet verkeerd. En als je een beetje legale softporno (er wordt gevolleybald!!!) wilt zien, dan is dit je kans.
Jammer alleen dat de dames dan weer niet gezegend zijn met de dubbel D memmen die DoA zo leuk maken om te spelen.
Binnenkort in een bioscoop bij jou in de buurt.

COMMENTAAR

ZITTEN WE HIER IN IRAN OFZO ?



Met totale verbijstering las ik onlangs een persbericht van Microsoft waarin men meldde dat Halo 2 op de PC was uitgesteld omdat er een paar blote bipsen in zaten. Een grapjas van Bungie had deze naakte aarsen op een onbewaakt moment in het spel verwerkt.
Microsoft voegde er in het persbericht aan toe dat deze roze derrières bijna onmogelijk te vinden waren in het spel, maar dat ze het zekere voor het onzekere genomen hadden.
Ik dacht dat ik gek werd. Is de Islamitische Shariah inmiddels overal gemeengoed geworden? Heeft Staphorst de macht overgenomen? In een week waarin Polen gaan onderzoeken of Teletubbie Tinkie Winky homo is omdat ie een handtasje draagt, leidden een paar naakte pixelkonten tot het uitstel van een game!
Het moet niet gekker worden.
Wat is nu het probleem? Oké, die shit had niet in het spel gemoeten, want het slaat nergens op (vraag me ook af wie er in de game nu een naakte reet heeft, want wie er heet wordt van de blote billen van die buitenaardse wezens, heeft thuis iets uit te leggen), maar om nu een game waar heel veel mensen op wachten uit te stellen voor die paar konten? Elk kind heeft toch wel eens een naakte reet gezien. Daar hoef je toch niet van te schrikken? Zelfs al heeft die gast er een paar hele harige exemplaren ingestopt.

Ik word zo langzamerhand een beetje depressief van dit soort zaken. Het lijkt wel of de game-industrie panisch is geworden voor alles wat niet kan in de ogen van een groepje fatsoensrakkers dat langzamerhand de macht aan het overnemen is.
Want zeg nu zelf, een paar naakte asses. Kom op, je kijkt er, als je ze ooit al tegenkomt, twee keer naar, en als je simpel bent, maak je er een screenshot van en post je het in een forum en that's it. Nou, nou, poeh, poeh. Het is me wat!



POWERSPY

- De trip naar Zuid-Afrika was er ook een in de categorie 'laten we er eens een klap geld tegenaan gooien om de journalisten te vriend te houden'. Sony had Gamekings voor de nieuwe SOCOM op de PS2 uitgenodigd en ze mochten in Zuid-Afrika met een Vietnam helikopter vliegen, abseilen van de Tafelberg, een drill-instructie van de Zuid-Afrikaanse special forces ondergaan en tussen de haaien zwemmen.
- Dat een van de Gamekings mannen vervolgens bij het pinnen van 1100 euro beroofd werd, was dan weer wat minder leuk.
- Blote billen leiden tot uitstel Halo 2 op de PC (zie ook commentaar).
- Alle programmeurs weten nu: als je je baas goed wilt fucken, hoef je geen slecht werk af te leveren (slechte spellen verkopen nog steeds heel goed als je de charts ziet), maar moet je een blote aars in een spel stoppen. Of een erectie die af en toe een splitseconde in beeld komt. Of een tepel die net even te goed te zien is. Gegarandeerd succes!
- Je zult het niet geloven, maar rond de feestdagen komt er weer een nieuwe FIFA aan. Deeltje 08 om precies te zijn. En sinds de Powerspy voorspelde dat er in Call of Duty 4 zeker op Duitsers geknald kon worden en dat dus NIET het geval bleek, is hij wat voorzichtig in zijn uitspraken.
- Het heeft er echter toch alle schijn van dat het spel weer voornamelijk om voetbal zal draaien.
- Interessanter was de opmerking van FIFA-producer Joe Booth, dat men in 2010 (de WK-versie) een mode wil hebben die 11 vs 11 gaat supporten. Inderdaad, dat je met 11 'losse' mensen tegen 11 andere mensen speelt.
- De Powerspy vindt het een tof idee, maar verzekert EA dat dit online tot mega veel ruzie gaat leiden. Want je kent het nog wel van vroeger. Elk team had altijd wel die ene jongen in zijn ploeg. Die ietwat te dikke, trage gast, die eigenlijk niks kon en de boel altijd voor de rest opfokte door een bal per ongeluk in de eigen goal te trappen... die dus altijd als laatste gekozen werd.
- Dat ga je online dus ook krijgen. Daar komen op zeker trauma's van.
- Of wat dacht je van de posities. Wie wil er op doel, of rechtsback tegen Ronaldinho spelen?

POWERSPY

- De Nintendo DS verkoopt als een dolle bever, maar in Japan gooien ze er toch maar effe een aantal nieuwe kleurtjes tegenaan. Metallic Rose en Gloss Silver.
- De kleuren zullen niet in Europa op de markt komen. Waar de Powerspy dan weer niet echt heel rouwig om is gezien het hoge Tinky Winky gehalte.
- Dat Ubisoft momenteel als een speer gaat, zal de Powerspy niet ontkennen, maar qua events zitten ze nog niet in de Big League.
- Waar events als X06, Activate en EA Play zo soepel draaiden als een paling in een emmer sperma, daar was die spreekwoordelijke paling ook bij Ubidays aanwezig, maar hadden ze het beest dit keer in een emmer zand gestopt.
- Alles wat logistiek fout kon gaan, ging fout. Oké, dat Boris zich versliep, daar kon Ubisoft niets aan doen.
- Maar dat de bussen steevast te laat waren, dat er duimdikke kakkerlakken in de kamer van Boris rondliepen, dat er bloed op het kussen van GK-Dennis lag, dat men dacht je met vier meisjes best wel snel duizend man kon inchecken en dat de ingehuurde catering had gedacht dat ze een congres van anorexiapatienten moesten voeden en dat ze een lekker wijf hadden ingehuurd voor de presentatie die geen hol van games begreep en dus nog dommer overkwam dan Kelly met een hersenschudding, dat kan zonder problemen op het conto van de vrolijke Fransen worden bijgezet.
- Gelukkig dat de games ijzingwekkend goed waren, anders waren er op zeker voor de allereerste keer in de game-geschiedenis rellen uitgebroken.
- Warren Spector (Deus Ex) en filmregisseur John Woo gaan samen een Ninja-game maken.
- Kan een leuke samenwerking opleveren, want het zijn nogal tegenstrijdige geesten. Waar Spector meer een diepe denker is die zijn games altijd vol met ingewikkelde shit stopt, daar is Woo meer de man van 'niet lullen maar knallen'.
- Misschien dat we dan straks heel snel gaan lullen en heel diep gaan knallen.

OOK SONY WORDT BRAAF

NIEUWE CAMPAGNE PS3

Wat is dat toch met die hardware producenten dat ze hun produkten het liefst promoten middels foto's van een ideaal gezin of een groep brandschone en überfitte jonge mensen, inclusief een excuus allochtoon, in plaats van de werkelijkheid te tonen. Namelijk dat de gemiddelde gamer gewoon in zijn joggingbroek onderuitgezakt op de bank met een half opgegeten pizza naast hem ligt te gamen.





Microsoft en Nintendo kwamen bij de introductie van de Xbox 360 en Wii al met glazuur-brekende campagnes die mensen toonden die wij nog nooit zijn tegengekomen. Want wanneer is de laatste keer dat je met pa en ma op de 360 hebt zitten spelen? En daarbij ook nog zo gelukzalig gelachen hebt? En wie speelt zo op zijn Wii, netjes naast elkaar staand? En welke game zijn ze in hemelsnaam aan het doen als je de stand van alle controllers bekijkt...



VERTRUTTING

Sony hield het tot nu toe nog bij stoere, vaak extreem vage filmpjes. Oké, je begreep er geen hol van maar je kon er wel om lachen. Maar nu zijn zij dus ook om. Check de nieuwe campagne in de VS. Je maaginhoud ketst meteen tegen het parket. What the fuck is dat nu weer?

Weer een groep iets te schone jonge mensen in een iets te duur appartement met natuurlijk weer een troetel allochtoon in da house. En allemaal überhappy.

Maar waarom eigenlijk? Als je ze zo ziet gamen, kan dat niet zijn om wat ze op het scherm zien. Want wie gamet er zo? Een meter schuin voor je breedbeeld TV? En waarom al dat gewijs naar dat scherm? Doe jij dat ook wel eens thuis? En hoe game je zonder je duimen op de knoppen te houden...

Sony, je was onze laatste hoop in de vertrutting van de game-industrie. We weten dat jullie allemaal die mainstream gamer willen bereiken, maar doe dat alsjeblieft op een geloofwaardige manier. Straks gaat iedereen nog denken dat gamers normale mensen zijn...

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Nadat we een korte DVD met een zooitje informatie over de nieuwe Tony Hawk hebben gezien, weten we één ding zeker: Tony Hawk's Proving Ground wordt groot(s)!

Waarschijnlijk heb je online al wat informatie, screenshots en wellicht een trailer gechecked maar we melden het toch nog maar even: de wereld van Tony Hawk's Proving Ground is groot, en in die wereld ben jij de ster.

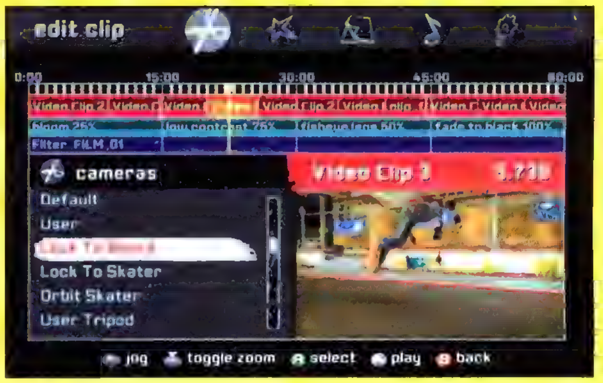
THREE WAYS

Je kunt kiezen uit drie verschillende manieren van skaten en zo in feite bepalen hoe je de game speelt. A) Je gaat voor the glory and the money als career skater, en richt je op de grote (geld)prijzen en je reputatie.

B) Je bent meer een skater die lak heeft aan alles en iedereen en skate wanneer en vooral waar je dat uitkomt. Als hardcore skater heb je schijt aan de regels en dat vertaalt zich in je voorkomen en de mogelijkheden. Zo kun je lastige beveiligingsbeambten een bodycheck verkopen maar ook extra snelheid genereren zodat je die ene 'gap' net over vliegt.

C) Het kan ook zijn dat je wat creatiever te werk wilt gaan, en dan is Rigger wellicht iets voor je. Hier ben je in staat om in de stad nieuwe objecten te plaatsen of bestaande objecten te gebruiken. Denk aan een lantaarnpaal die je ombuigt om over te kunnen grinden.



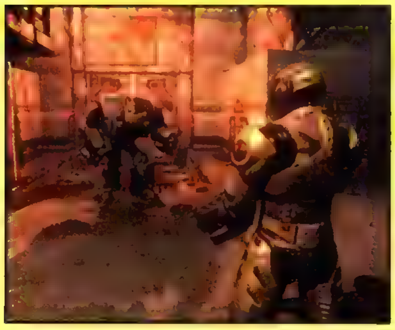


FILMPJES

Ontwikkelaar Neversoft heeft goed gekeken naar YouTube en MySpace, want naast het feit dat je online kunt pronken met de accessoires die je vrij hebt weten te spelen, kun je ook nog eens jouw zelfgemaakte filmpjes,

RIDDICK IS BACK

Het gebeurt niet vaak dat een game die naar aanleiding van een film verschijnt, béter is dan die film.



The Chronicles of Riddick: Escape from Butchers Bay verscheen op 13 augustus 2004 en werd door veel critici een topgame genoemd. Mede dankzij de game wist ontwik-



kelaar Starbreeze Studios zichzelf op de kaart te zetten en inmiddels hebben ze net het fantastische The Darkness afgerond.
Mocht je The Chronicles of Riddick: Escape from Butchers Bay gemist hebben dan heb je mazzel want de game wordt opnieuw uitgegeven voor de PlayStation 3 en de Xbox 360, inclusief enkele nieuwe opdrachten en een multiplayer mode. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena luidt de aangepaste titel van de game die voor het einde van 2007 in de winkels moet liggen.

FOREVER DUURT INDERDAAD HEEL LANG

Eigenlijk is het dieptriest, maar aan de andere kant kunnen we er ook wel om lachen. Duke Nukem heeft namelijk weer een teken van leven vertoond. In de vorm van... één screenshot. En dan is het nog een hele vage en neppe ook. Nogmaals, het is dat die hele sage rond Duke Nukem echt te gek voor woorden is, anders ga je er toch van huilen. Want veel meer dan een screenshot plus een ad voor een baan bij developer 3D Realms werd er niet gebracht. Waar gaat dit nog over...
Maar ja, als wij het screenshot weer plaatsen, doen we natuurlijk weer net als ieder ander aan die ongezonde hype mee...





COMMENTAAR

HET ZOU VERBODEN MOETEN WORDEN...



Het is een feit dat online gamejournalistiek met de dag belangrijker wordt. Het voordeel van online is duidelijk: je kunt razendsnel reageren. Persbericht binnen om 13 uur, het staat om 13:01 online.

Vooral voor nieuwsberichten, annoucements en korte impressies is online hèt medium. Maar voor diepergaande artikelen, achtergronden en dergelijke prefereer ik nog altijd de ouderwetse papieren variant.
Ik heb ook geen zin om een interview van drie (web)pagina's te lezen op een monitor, en ook een review van 1200 woorden op een website werkt voor mij een stuk minder.
Het is een stuk afstandelijker, lijkt het wel. Geconcentreerd, rechtop zittend naar een scherm kijken, is toch een stuk minder ontspannen dan onderuitgezakt op een bank of stoel.

LAF EN ZWAK

Waar de online gamepers zich echt vergaloppeert de laatste tijd is het plaatsen van scans van papieren magazines. Oftewel, men scant pagina's in van een scoop en plaatst die online. Ik vind dit zo laf en zo zwak.
Ten eerste komt het beeldmateriaal van de betreffende game dan helemaal niet tot zijn recht en ten tweede toont het weinig respect voor het blad dat als een van de eersten met een spraakmakend verhaal naar buiten komt.
Daarnaast stoot je het brood uit de mond van het blad, en loop je te pronken met andermans veren. Verwijzen naar een blad is één, complete pagina's inscannen is echt van een totaal andere orde.
Sterker, ik vind dat dit verboden moet worden en hoop dat er snel paal en perk aan deze onvolwassen vorm van nieuwsgaring wordt gesteld.

JAN

ge-edit en wel, online posten om je skills te tonen... of om die snoeiharde klap op je plaat te laten zien natuurlijk.
Ander leuk aspect is dat je een eigen plekkie in kunt richten. Een grote leegstaande loods kun je helemaal omtoveren tot giga skatepark inclusief pompende beats en vette TV-schermen.
Tof hieraan is dat je vrienden uit kunt nodigen om te komen skaten in je eigen hangout.

NAIL THE TRICK

Er is ook wat gesleuteld aan de gameplay. Zo is Nail-the-Trick weer terug inclusief enkele nieuwe variaties. Nail-the-Grab stelt je in staat om grabs te doen en Nail-the-Manual laat je manuals voltooien. Deze verschillende tricks kun je ook combineren om er één gigantisch lange trick van te maken.
Het klinkt allemaal erg interessant en het zag er veelbelovend uit. We zijn dan ook zeer benieuwd naar deze nieuwe Tony Hawk game, die gelukkig ook nog de oldskool modes in zich verstopt heeft. Heel tof.



POWERSPY

- Mocht je toevallig in Engeland naar de film willen gaan, verslik je dan niet tijdens de pauze in je Magnum, want Nintendo heeft daar momenteel een campagne lopen met zogenaamde live-advertenties. In de praktijk betekent dit dat er in de pauze acteurs Wii-sports gaan spelen op het grote scherm.
- Powerspy vindt het een leuk idee, maar blijft pas in de pauze zitten als er ook live ads komen voor Fa shampoo, douchegel en andere items waarbij topless chicks de actrices zijn.
- De Powerspy signaleert een nieuwe trend bij perspresentaties: de aanwezigheid van de Oostblok-journo. Die vaak geen woord over de grens spreekt en dus als een verdwaase kip zonder kop rondloopt en geen hol van de presentatie begrijpt.
- Zal leuke verhalen in de pers aldaar opleveren.
- Bizar verhaal. Een Engelse website bracht het nieuws, of beter gezegd het gerucht, dat Metal Gear Solid 4 niet langer exclusief is voor de PS3, maar ook naar de Xbox 360 zou komen. Met exclusieve content en dat een uitgeklede versie naar de Wii zou gaan.
- Dat verhaal werd vrijwel meteen van die site afgehaald onder dreiging van advocaten. En dan zegt de Powerspy waar rook is, is vuur. Als het 100% zeker niet waar is, dan hadden ze ook rustig een statement kunnen maken of kunnen denken, 'lekker belangrijk, laat ze maar lullen. Want Internet is lul-heaven'. Maar nee, men klapte er vol in.
- De Powerspy heeft zijn bronnen geraadpleegd maar kon geen bevestiging van dit verhaal vinden.
- Op zich hoeft het niet vreemd te zijn als het zou blijken te kloppen. Het is gewoon een financieel verhaal. Pro Evo, net als MGS van Konami, was ooit ook exclu PS2, en zie nu.
- Als er gewoon niet genoeg PS3's worden verkocht, dan spreidt Konami zo zijn risico's. En Kojima is een liefhebber van de dingen die Nintendo met zijn hardware doet.
- Of het dan een gelijktijdige launch zal zijn, dat waagt de Powerspy te betwijfelen. Dan zou Kojima nu al bezig moeten zijn met de 360-versie. En dat is erg onwaarschijnlijk.

POWERSPY

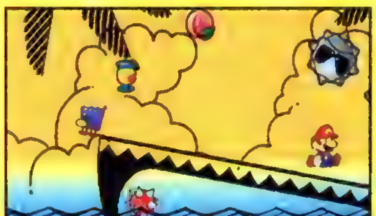
- Blijft toch vreemd klinken: Manhunt 2 naar de Wii. Maar feitelijk is het wel de ultieme console voor deze actie. Want wat hakt, zwiept, klieft en doorboort er lekkerder dan een Wii-remote…
- Bungie heeft aangegeven dat de fans zich niet druk hoeven te maken over de graphics van Halo 3. Volgens de developer betreft het hier multiplayer-maps en daar pakt men grafisch altijd minder uit om er zo voor te zorgen dat alles gewoon snel en soepel loopt. In de singeplay zal het er allemaal echt anders gaan uitzien.
- Da's maar goed ook, want de Powerspy heeft toen hij de demo opstartte echt een paar keer in zijn kast moeten kijken of ie de Xbox niet had ingeprikt, in plaats van de 360.
- Zweden heeft een officiële ambassade geopend in Second Life. De Powerspy is benieuwd wanneer zich daar de eerste virtuele asielzoeker meldt.
- Eindelijk een onderwerp waar de Powerspy geen smakeloze grap over durft te maken. HopeLab heeft namelijk een spel gemaakt voor jongeren die kanker hebben. In Re-Mission kun je kankercellen afknallen.
- Tja…
- American McGee, een van de grootste mafkezen in developersland, gaat American McGee's Grimm maken, naar de sprookjesboeken van de gebroeders Grimm.
- McGee, die kennelijk niet in staat is een normaal spel te maken, heeft al eerder een sprookje aangepakt voor een game: Alice in Wonderland.
- Die game was zo weird dat je zelfs met een kilo paddo's op nog niet begreep waar ie over ging.
- Heb je dat nu ook. Dat je zoveel Forza 2 en Colin McRae DIRT speelt dat je het buiten opeens heel traag en saai vindt op de weg?
- Een 24-jarige Counter-Strike speler uit Engeland werd onlangs neergeschoten toen hij op straat een vrouw te hulp kwam die beroofd werd. Hij heeft de kogel overleefd, maar ligt wel zwaargewond in het ziekenhuis.
- Tja, dat krijg je ervan als je maten je geen dekking geven…

NINTENDO: NU OOK VOOR GAMERS!

Goed nieuws! Nu Nintendo de harten van je moeder en ome Jaap heeft gestolen met producten als Brain Training, Wii Sports en het Enquêtekanaal, wil de Japanse spellenreus de concurrentie met Sony en Microsoft aangaan door zich ook te richten op mensen die al van videogames houden, zoals de lezers van dit blad. Als stuwende kracht achter deze nieuwe tactiek vertrouwt Nintendo op Chibi Robo: Park Control, en nog een paar andere spellen.


Zack & Wiki.

Het is natuurlijk een hele uitdaging voor Nintendo, om mensen te bereiken die al van videogames houden. Daarom zal Nintendo zich in eerste instantie vooral richten op Amerikaanse mensen die al van videogames houden. Tenminste, zo lijkt het. Want terwijl we hier in Europa nog zitten te wachten op de aankondiging van de releasedatum van Super Paper Mario (sinds 9 april verkrijgbaar in Amerika), werd bekend gemaakt dat Batallion Wars, Metroid Prime 3, Super Mario Galaxy, Smash Bros. Brawl en Zelda: Phantom Hourglass allemaal dit jaar nog in de VS worden uitgebracht.
Op moment van schrijven is er nog geen woord gerept over Europese releases van deze spellen.


Super Paper Mario.

BIJWERKING

Maar laten we niet te ver doorschieten in ons cynisme want de geschiedenis leert dat spellen die in de VS worden uitgebracht vroeg of laat ook wel naar Europa komen. Dus lijkt de Wii zich toch nog te gaan ontwikkelen van hippe minigame-machine tot volwaardige gameconsole.
En de verregaande penetratie van je moeder en ome Jaap (hiermee bedoel ik dat er veel non-gamers zijn bereikt) heeft ook nog eens een prettige bijwerking. Omdat derde partijen beginnen in te zien dat de Wii alles mee heeft om de nieuwe marktleider te worden, wordt Nintendo's tv-apparaat steeds meer serieus genomen als platform om échte games op uit te brengen. Iets wat in de hoogtijdagen van de N64 en GameCube niet meer zo vanzelfsprekend was.


Metroid Prime 3.


Manhunt 2.

THIRD-PARTY

Square-Enix maakte een veelbetekenende knieval door de nieuwe Dragon Quest naar de DS te brengen en lijkt van Crystal Chronicles: The Crystal Bearers een volwaardige nieuwe Final Fantasy voor de Wii te willen maken, terwijl ze voor de Wii ook nog Chocobo's Mysterious Dungeon en Dragon Quest Swords gaan uitbrengen.
Rockstar zal met Manhunt 2 eindelijk ook eens iets naar een Nintendo-console brengen.
Capcom heeft naast de Resident Evil-dingen en het interessant ogende Zack & Wiki nog drie andere titels in ontwikkeling voor de Wii. Sega komt met NiGHTS, Konami met Dewey's Adventure, Tecmo met Rygar en Namco Bandai met Soul Calibur Legends.

BETERE TOEKOMST

Het is jammer dat er na een goed begin (Zelda, Monkey Ball, Excite-Truck) zo weinig Wii-games voor de enthousiaste gamer zijn verschenen. Het is jammer dat we als Europeanen zo lang in het ongewisse worden gelaten over de data dat de games die de situatie moeten oplossen zullen verschijnen.
Dat zijn dingen waar we waarschijnlijk nog wel een paar maandjes over blijven klagen, maar ondertussen zijn er veel games en beloften van zowel Nintendo als derde partijen die wijzen op een betere toekomst. Want een situatie waarin je moeder en ome Jaap tevreden kirrend worden gepenetreerd terwijl Nintendo's trouwe volgelingen klagen over een gebrek aan goede games, dat mag natuurlijk niet te lang duren..


Ome Jaap heeft 't in ieder geval naar z'n zin.

PRIJSVERHOGING

Tot onze spijt heeft men van hogerhand besloten de prijs van de PU met ingang van het volgende nummer met 0,15 eurocent te verhogen. Tja, die leasebakken van de VNU-directie moeten ook betaald worden. De losse verkoopprijs van de Power Unlimited komt daarmee op 3,65 euro (abonnees 3,45).
Vervelend, maar als je kijkt naar de prijs van dik tien jaar geleden (6,95 gulden) valt het best wel mee. We hebben er even de wiskundefaculteit van de Universiteit van Spanbroek op gezet, en omgerekend in Euro's betekent dat een prijsverhoging van 62 eurocent in tien jaar tijd.
Nu snappen we waarom onze directie in van die lullige autootjes rijdt…



GAMES VOOR EEN PRIKKIE

Zit je ook altijd op zwart zaad en móet je dus weten waar je topgames voor een prikkie kunt krijgen? Dan heb je geluk! Voortaan vind je namelijk bij de online reviews van Power Unlimited op PU.nl een link naar www.budgetgaming.nl. Deze jongens hebben voor je op een rijtje gezet waar je de beste games het cheapst vandaan haalt.

In een handig en overzichtelijk lijstje vind je de prijzen per shop of winkelketen. Zo betaal je dus nooit te veel en maak je het nooit meer mee dat een zojuist aanschafte game in de volgende gameshop voor veel minder in de schappen ligt. Want we weten allemaal hoeveel pijn dat doet in de portemonnee. Nou ja, behalve Ed en Jan, die hebben geen idee. Hoe dan ook, Budget Gaming houdt je ook op de hoogte van games die platinum gaan. De zomermaanden staan voor de deur en dat betekent dat de PSP bezitters onder jullie je lol op kunnen.
De volgende games zijn bijvoorbeeld voor een lousy twee tientjes, 19,99 om precies te zijn, op te pikken bij de shops: Killzone: Liberation / LocoRoco / Moto GP / Ridge Racer 2 / Tekken: Dark Resurrection. Voor iedereen die op zoek is naar dat ene zeldzame exemplaar van een game maar geen idee heeft hoe je er aan moet komen, heeft Budget Gaming ook een oplossing. Ze zetten namelijk netjes op een rij welke shops jouw zeldzame game nog verkopen. Handig toch? Wil je meer weten? Surf dan naar www.pu.nl, klik op een review van je keuze en onderaan het artikel zie je bij Budget Gaming waar je die game het goedkoopste kunt scoren. Mooie service toch? Graag gedaan hoor!

SMASH BROS. BRAWL
DAAR ZIT (GOEDE) MUZIEK IN!

Goede muziek, het is niet het eerste waar je aan denkt bij een game als Smash Bros. Brawl. Toch zit het erin.

Dat er goede muziek in Smash Bros. Brawl zit, durven we te beweren omdat we al een paar van die prachtige orkeststukken hebben mogen horen, en omdat op de officiële website van het knokspelletje een lijst verscheen met de mensen die de muziek gaan verzorgen.
Het worden voornamelijk klassieke Nintendo-melodieën, maar dan opnieuw gearrangeerd door componisten die eerder werkten aan games als Metal Gear Solid 4, Chrono Trigger, NiGHTS, Kingdom Hearts, Streets of Rage, Devil May Cry, Killer 7, Legend of Zelda en Super Metroid.
De lijst bevat maar liefst vijfendertig (!) namen van componisten die elk drie of meer nummers zullen verzorgen, dus je oren hoeven zich tijdens het vechten geen moment te vervelen.
Kijk voor de lijst van componisten en meer nieuwtjes over de game op www.smashbros.com

POWERSPY

- Het blijft lachen als je de nicknames bekijkt van de spelers die aan de World Cyber Games meedoen. Er zitten namen bij die echt nergens op slaan.
- En dat is natuurlijk erg grappig, maar voor de organisatie van de WCG is het lastig werken. Zij willen dat de WCG serieus wordt genomen. En hoe kan dat nu als je straks de finale bij Project Gotham Racing 3 krijgt tussen Handewasser en Kees Kroket?
- Zie je de koppen in de krant al voor je?
- Het is natuurlijk erg leuk dat Nintendo nu online gaming echt omarmt, maar dan moeten ze hun zaakjes wel voor elkaar hebben. Blijkbaar waren ze niet voorbereid op de immense stroom mensen die meteen na de launch van Mario Strikers Charged online ging om te pillen. De hele boel sloeg op tilt.
- En op zo'n moment is het dan heel goed dat de Wii-remote aan een koordje om de pols van de Powerspy hangt, anders…

PLAYSTATION

VIRTUELE ONTMOETINGSPLAATS GAAT IN SEPTEMBER VAN START

Het vlaggenschip van Sony's online PlayStation 3 netwerkdienst heet Home en gaat in september van start. Wij vlogen alvast naar Londen voor een exclusieve presentatie.

Toen Sony vorig jaar bekendmaakte dat het een online service wilde starten vergelijkbaar met die van Xbox Live, moesten we eigenlijk stiekem een beetje lachen. Sony heeft een boel verstand van consumentenelektronica en het in de markt zetten van nieuwe merken maar de Japanners hebben absoluut geen kaas gegeten van online diensten en netwerkfunctionaliteit. Sony's muziek download dienst werkte voor geen ene meter en ook het eigen audioformaat dat daarbij gebruikt werd, bleek extreem slecht gekozen. Sony wil gebruikers graag opleggen welke formaten men dient te gebruiken (denk aan BluRay) en die filosofie staat lijnrecht tegenover de huidige internetcultuur waarbij alles moet kunnen worden aangesloten op alles.
Dat is een gegeven dat Microsoft maar al te goed snapt. Microsoft begrijpt ook dat je zwaar moet investeren in datacenters en zware netwerkcapaciteit, en ook dat is een les die Sony nog moet leren.

WAT XBOX LIVE NIET IS

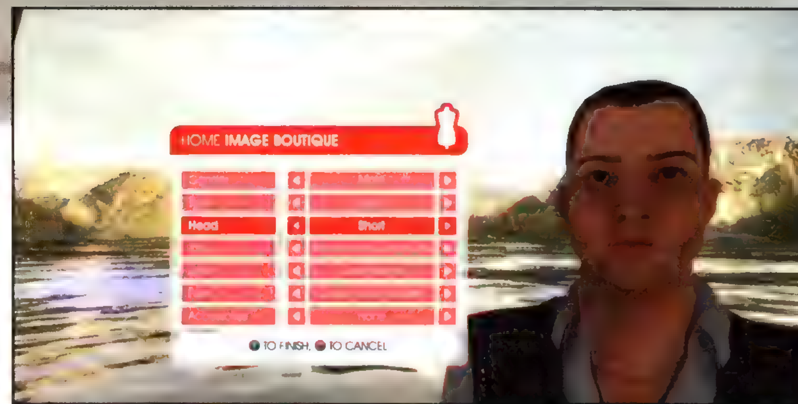
Toch heeft Sony goed gekeken naar Xbox Live en dan met name naar wat de online dienst van Microsoft niet is. Natuurlijk moet je online kunnen spelen tegen andere gebruikers en een goed werkende friends list hebben, dat snapt iedereen, maar Sony probeert qua concept een stap verder te gaan. Per slot van rekening draait online gamen om het gamen, waarom dan niet van de online interface ook een soort game maken?
Sony ging met die gedachte aan het werk en het resultaat heet Home en ziet er uit als een spectaculaire 3D wereld waarin je online je vrienden kunt ontmoeten, samen games kunt spelen, je eigen huis kunt bouwen en heel erg veel filmtrailers kunt bekijken.



Home is een spectaculaire 3D wereld waarin je van alles kunt doen, van games spelen tot filmtrailers bekijken.

FILMTRAILERS

Het eerste dat we zagen van Home was een grote centrale hal waarin een stuk of twintig virtuele bewoners van het uitzicht stonden te genieten. Buiten zagen we een grasveld, een waterval en verder weg een aantal mystieke bergketens. De zon ging onder en het zag er allemaal werkelijk sprookjesachtig uit. De Avatars stonden in kleine groepjes met elkaar te praten en op een tweetal grote schermen werden Spider-Man 3 filmtrailers vertoond. We mochten zelf op verkenning gaan maar eerst was het de bedoeling dat we een eigen Avatar in elkaar knutselden. Er was een behoorlijk uitgebreide Character Creation Tool waarmee je werkelijk elk gezicht kunt namaken. De kleding en de accessoires lieten echter wel wat te wensen over. Er waren geen tattoos, geen neuspiercings, geen gekke kleren en natuurlijk was het niet mogelijk om je Avatar te voorzien van een wapen. Wat overbleef waren doorsnee mannetjes en vrouwtjes die zo weggelopen konden zijn uit een H&M commercial.



Met de uitgebreide Character Creation Tool kun je elk gezicht namaken. De mogelijkheden op het gebied van kleding en accessoires zijn daarentegen vrij summier.

UNDERCOVER

De communicatie tussen de bezoekers van Home vindt plaats op drie verschillende manieren.
Om te beginnen is het mogelijk om een aantal van te voren bedachte woorden en zinnen in een menuutje te selecteren en naar de persoon met wie je staat te praten uit te spreken. Het voordeel is dat de standaard zinnen in een heleboel talen vertaald zijn zodat, wanneer jij een zin in het Nederlands uitzoekt, je Japanse gesprekspartner de zin in het Japans ziet.
Daarnaast kun je tekstjes intypen. Vreemd genoeg wordt er geen gebruik gemaakt van het SMS systeem dat we kennen van de PSP maar er is wel een soort T9 woordherkenningssysteem bedacht. Scheldwoorden worden door Sony gefilterd.
Ten slotte is er nog de mogelijkheid om door middel van een BlueTooth headset met andere bewoners te praten. Alleen de Avatars die daadwerkelijk bij je in de buurt staan, horen wat je zegt.
Overigens maakt Sony zich blijkbaar erg veel zorgen over het niveau en de omgangsvormen binnen Home en daarom zullen er moderators rondlopen in de openbare ruimten. Deze mag je gerust beschouwen als virtuele undercover agenten.



Communicatie is mogelijk via zelf ingetikte en standaardzinnen en via een BlueTooth headset.

GEEN SECOND LIFE

Home is geen volledig open 3D wereld zoals bijvoorbeeld Second Life dat is. Je kunt van de ene ruimte naar een andere ruimte gaan door de bestemming op te zoeken in een menuutje maar je zult nooit meer dan 63 andere bezoekers treffen in een bepaalde ruimte. Op het moment dat er een 65ste gebruiker bijkomt, zal er een nieuwe ruimte op de server gestart worden waar deze 65ste gebruiker de eerste is. Op het moment dat jij in een drukke ruimte staat waar bijvoorbeeld zestig bezoekers zijn en je nodigt vijf vrien-

HOME

"LAAT HOME AAN JE MOEDER ZIEN EN DE KANS IS GROOT DAT ZE HET LEUK VINDT."

BORIS

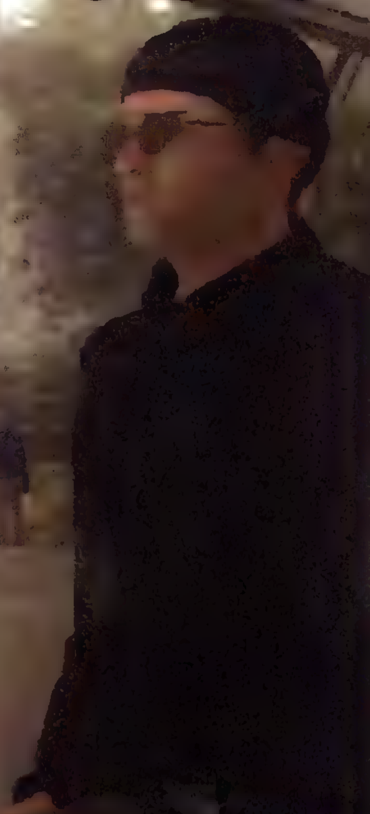
den uit dan zullen jij en je vrienden automatisch getransporteerd worden naar een nieuwe versie van dezelfde ruimte waar jullie de eerste bezoekers zijn.
Het klinkt misschien een beetje ingewikkeld maar het komt er op neer dat Home niet één grote wereld is waarin iedereen rondloopt en met elkaar praat maar eerder een wereld waar een heleboel versies van dezelfde ruimte bestaan waarin steeds maximaal 64 man aanwezig zijn.
Stel dat er vijftienduizend PlayStation 3 bezitters online zijn, dan is de kans dat je een bekende tegenkomt echt absurd klein. Je kunt ook niet afspreken op een bepaalde plaats omdat het aannemelijk is dat er in een publieke ruimte veel meer dan 64 bezoekers zijn. Ik vond dat echt jammer want juist het idee dat je bekenden in een virtuele wereld tegen het lijf kunt lopen, sprak me aan. Overigens is het natuurlijk wel mogelijk om vrienden een invite te sturen.



Je zult nooit meer dan 63 andere bezoekers treffen in een bepaalde ruimte.

HOME IS MAINSTREAM

Sony heeft een heel nieuw businessmodel gebouwd rondom PlayStation Netwerk in het algemeen en Home in het bijzonder. Dat is zelfs voor een ervaren gamejournalist even wennen.
Home lijkt een game maar is dat zeker niet. Het is een omgeving waarin Sony de consument kan bombarderen met filmtrailers en aanbiedingen. Het geheel voelt extreem politiek correct aan en ik kan me zo voorstellen dat echte gamers er weinig te zoeken hebben. Of het zouden de trofeeën moeten zijn die elke gamer automatisch in zijn huiskamer krijgt als hij of zij een bepaalde game (uit)speelt.
Het hele concept is daarentegen wel weer extreem interessant voor iedereen die wat minder ervaring heeft met games. Laat Home aan je moeder zien en de kans is groot dat ze het leuk vindt.
Dit is natuurlijk precies de bedoeling van Sony dat zich steeds meer op de zogenaamde mainstream gamer richt. Alleen is het jammer dat de mainstream gamer de eerste twee of drie jaar nog geen 600 euro voor de PlayStation 3 zal neerleggen. ✪



EEN EIGEN HUIS...

Iedere PlayStation 3 bezitter kan in Home een eigen "huis" inrichten. Dat wil zeggen: je krijgt een kamer waar je een bank in kunt zetten, een kleine TV en een vaas met bloemen. Tegen betaling is het mogelijk om een groter huis te kopen, een vette bank neer te zetten, een pooltafel en een vette LCD te laten bezorgen.
Op de TV kun je content van je PlayStation 3 harde schijf afspelen, die je dus weer met je online vrienden kunt bekijken. Ook op de pooltafel kan echt gespeeld worden. Het is zelfs mogelijk om een mooier uitzicht aan te schaffen in de online shop van Sony.



Het pronken met trofeeën kan hardcore gamers wellicht aansporen Home te bezoeken.



STARCRAFT II


JAN

Blizzard is misschien wel Jan's favoriete ontwikkelaar aller tijden. Maar nergens is het bedrijf zo populair als in Korea. Jan kon dit met eigen ogen aanschouwen in Seoul waar Blizzard voor de derde keer het WorldWide Invitational organiseerde. Hij woonde daar verschillende e-Sports evenementen bij maar die verbleekten bij de wereldwijde première van het langverwachte StarCraft II.





Ik ben nog nooit eerder op een trip geweest waarbij het van tevoren niet helemaal zeker was om welke game het ging. Natuurlijk, het kón niet anders dan dat ik in Zuid-Korea StarCraft II ging zien. Echter, door alle wilde speculaties aan de vooravond van het WorldWide Invitational event, begon ik toch te twijfelen. Inmiddels staat het internet er vol mee en heb je ook op PU.nl de eerste indrukken kunnen lezen: StarCraft II is een spijkerhard feit en iedereen lijkt enorm in zijn nopjes met de sequel op misschien wel de beste RTS ooit gemaakt.

PRUTTELEN

StarCraft is een game van bijna tien jaar oud, een spel dat nog altijd te koop is en ook daadwerkelijk nog verkocht wordt. Een titel die qua balans zo goed is uitgewerkt, dat ie tot op de dag van vandaag als blauwdruk dient voor heel veel RTS games.



GROEN TEGEN BLAUW

Voor het eerst werden er naast de bekende StarCraft en WarCraft III toernooien, ook WoW Arena gevechten gehouden.
Ik vind dit een verademing omdat het een stuk overzichtelijker is dan de panische gameplay van de twee RTS games. Koreanen spelen die beide titels namelijk zo absurd snel dat het voor de neutrale toeschouwer nauwelijks te volgen is.
De Arena laddercompetitie was een stuk beter te volgen: vier tegen vier partijen waarin groene-vlag-dragende spelpersonages het opnamen tegen blauwe-vlag-dragende gamecharacters, waarbij het er lekker fel aan toe ging.
Een aanwinst voor de e-Sports en wie weet zien we dit speltype binnenkort terug op de World Cyber Games.





VERVOLG OP BESTE RTS OOIT GEMAAKT

IS IN AANTOCHT!

Blauwdruk of niet; hoeveel strategiegames kennen diverse speelbare partijen waarbij de verschillende units eigenlijk helemaal niet zo verschillend zijn. Dat het stiekem vooral om uiterlijke verschillen gaat?

Zo is het niet in StarCraft, en zo gaat het al helemaal niet zijn in StarCraft II.

Het spel is al sinds 2003 in ontwikkeling, vlak na de add-on van WarCraft III. Het overweldigende succes





van World of WarCraft heeft het ontwikkelproces wel flink vertraagd maar dat neemt niet weg dat het spel al opvallend lang in de oven van Blizzard aan het rijzen is. Blizzard kennende, is het spel aan het pruttelen, borrelen, sissen en smoren,

VICE PRESIDENT OF GAMEDESIGN BLIZZARD ENTERTAINMENT

IN GESPREK MET ROB PARDO

PU: Hoe zijn jullie in staat geweest Starcraft II zo lang stil te houden? De game is al vier jaar in ontwikkeling en normaliter blijft niets geheim in deze industrie.

Pardo: *Om te beginnen wil ik zeggen dat we ongelofelijk blij zijn dat we nu eindelijk vrijuit kunnen spreken over StarCraft II want we hebben de afgelopen jaren op onze tongen moeten bijten. De reden voor het gelukte stilzwijgen is simpel: ijzeren discipline. We wilden de game voor de verandering eens laten zien in een vergevorderd stadium. Te vroeg info lekken was uit den boze en iedereen heeft zich daar keurig aan gehouden.*

PU: We kennen vrijwel geen bedrijf dat zo goed naar zijn fans luistert als Blizzard. Echter, datgene wat fans willen, is niet per definitie hetzelfde als een artiest of een programmeur voor ogen heeft. Fans willen vaak meer van hetzelfde. Staat dat een creatief proces niet in de weg?

Pardo: *Ja en nee. Natuurlijk luisteren we naar de fans. Vooral de Koreaanse fans als het om StarCraft gaat want hier is het spel zo onwaarschijnlijk belangrijk. Maar dat betekent niet dat we onze eigen doelen en dromen niet verwezenlijken. Bovenal is het belangrijk dat een spel een fantastische setting heeft, dat alle elementen goed werken en dat het nagenoeg oneindig spelplezier oplevert. Drie eisen waar onze nieuwe titel geheel aan voldoet.*

PU: StarCraft II lijkt zich hoofdzakelijk te richten op e-Sports en multiplayer. Is het spel ook met die intentie ontworpen?

Pardo: *Wij ontwikkelen al onze games altijd vanuit multiplayer. Daarin schuilt namelijk de replaywaarde van een spel. Als de multiplayer staat als een huis, krijgt de gamer waar voor zijn geld en kan hij steeds weer terugkomen naar een titel. Natuurlijk is StarCraft II belangrijk voor e-Sports en met name in Korea maar de singleplayer is minstens zo gewichtig. We zijn niet veranderd in een MMO-only bedrijf. Die kritiek hebben we afgelopen maanden veelvuldig gehoord en StarCraft II veegt dat bij deze van tafel. Singleplayer is net zo belangrijk in StarCraft II en alle bekende personages uit de originele titels (inclusief Brood War dus - red) zullen opnieuw hun opwachting maken met nieuwe, meeslepende verhalen.*

PU: We zien steeds meer RTS games op de console verschijnen. Komt StarCraft II ook naar de Xbox 360 en de PlayStation 3? Of zijn jullie na het StarCraft Ghost debacle wel even klaar met spelcomputers?

Pardo: *StarCraft Ghost staat in de ijskast. En ja, we hebben geleerd van deze ervaring. Dat betekent niet dat we niet geïnteresseerd zijn in next-gen consoles maar vooralsnog hebben we ons opnieuw gefocust op de PC. Daar ligt onze kracht. Voorlopig zijn er dan ook geen plannen om StarCraft II naar de Xbox 360 of PS3 te brengen.*

PU: Met spellen als World in Conflict, Supreme Commander en de Total War serie in gedachten, oogt en voelt StarCraft II als een veel compactere RTS. Je zou zelfs kunnen zeggen dat StarCraft II een stap terug is in de evolutie van het genre. Wat vindt u van deze stelling?

Pardo: *Als je StarCraft II tegenover WarCraft III zet, is het ook een stap terug! Maar dat is niet altijd een slecht ding. In WarCraft III introduceerden we nieuwe spelelementen, RPG invloeden en een nieuwe manier van verhaal vertellen. Allemaal zaken die tot dan toe niet eerder in RTS games vertoond waren. Maar met StarCraft II was nog zoveel te doen op de 'ouderwetse' manier, dat we graag terug gingen om te kijken wat van StarCraft die zo geliefde klassieker maakte die het tot op de dag van vandaag is. We hebben dus een fantastische game gepakt en die nog veel beter gemaakt. Ik geloof niet dat we ons daarvoor hoeven te schamen.*

PU: StarCraft II is uit duizenden herkenbaar. Wederom een spel met die typische Blizzard look. Is dat in de statuten van Blizzard opgenomen: dat ieder spel dat herkenbare uiterlijk móet hebben?

Pardo: *Het is voor ons belangrijk dat een grote groep spelers van onze games kan genieten. Dat betekent dat je niet perse over de duurste videokaart of een über-PC hoeft te beschikken om straks StarCraft II te kunnen spelen. We gebruiken dus niet de meest hi-res texturen en meest gedetailleerde schaduwen, om maar eens iets te noemen. In plaats daarvan moeten onze games 't van het artdesign hebben. Hierdoor zien onze spellen er uniek, stijlvol en aantrekkelijk uit, zonder te veel rekenkracht op te slokken. Ik geloof dan ook dat we de beste artdesigners op deze planeet in dienst hebben die keer op keer met fantastisch unit-design op de proppen komen.*



net zolang tot alle speelbare kampen goed in balans zijn en alle units hun eigen voor- en nadelen naar het sciencefiction oorlogsdecor brengen.

GESTILEERD

Het eerste dat direct opvalt bij het zien van StarCraft II is de StarCraft vibe. Dat lijkt een open deur maar ik geloof dat ik geen enkele ontwikkelaar ken die zo'n unieke, typerende stijl heeft en die vervolgens in al haar games - hoe verschillend ook - laat terugkomen.
Ook StarCraft II heeft die volwassen cartoony uitstraling; zelf noemen de makers dit een 'stylished' look. Het wordt nooit Nintendo of anime kiddy, maar bruut en volledig veramerikaniseerd is het ook niet.
Hoe dan ook, de eerste kennismaking met StarCraft II is een aangename, zeker op het visuele vlak. Ik moet er toch niet aan denken dat StarCraft II verkracht zou worden tot een inwisselbare sciencefiction RTS met cliché tanks en 'realistisch ogende' ruimteschepen.
Nee, gelukkig knallen de felle kleuren weer van het scherm en hebben de drie speelbare partijen; Zerg, Terrans en Protoss, alle drie een hele eigen aanpak en look en feel die verbonden is met het gestileerde uiterlijk.

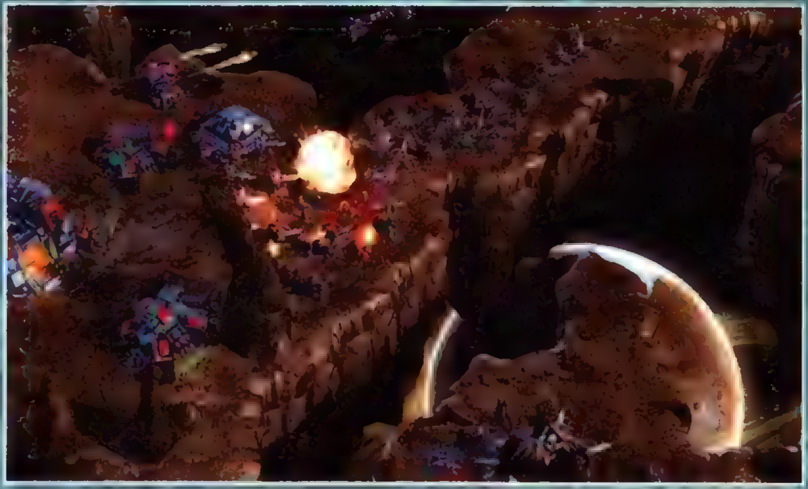
SINISTER

De verschillende animaties van de Protoss, Zerg en Terrans zijn overigens prachtig gedaan, en ook de schaduwen, de bewegende machinerie, de licht- en kleureffecten en de zaken die op de achtergrond in de spelwereld aan de gang zijn, zijn een lust voor het oog.
Erg fraai is het gevoel dat je meer dan ooit daadwerkelijk in space bent. Dat komt omdat de ruimtecomplexen/levels zich vaak op een enorme meteoriet of planeetoppervlak bevinden, terwijl verderop een zon of een andere planeet in de achtergrond beweegt.
Het geeft een sinister, out-of-this-world gevoel dat zo goed past bij sciencefiction maar wat tegelijkertijd zo moeilijk is neer te zetten.
Veel tijd om te genieten van de mooie omgevingen heb je echter niet want er moet een oorlogsmachine op poten gezet worden en dat betekent hard werken, maar het werk vindt in ieder geval plaats in een heerlijke setting.

VLAMMENDE FENIKS

De game omarmt de bekende resourcetechnieken waarmee je je oorlogsmachinerie financiert. En ook deze keer bouw je langzaam je leger op waarbij bekende en nieuwe eenheden van de partij zijn.

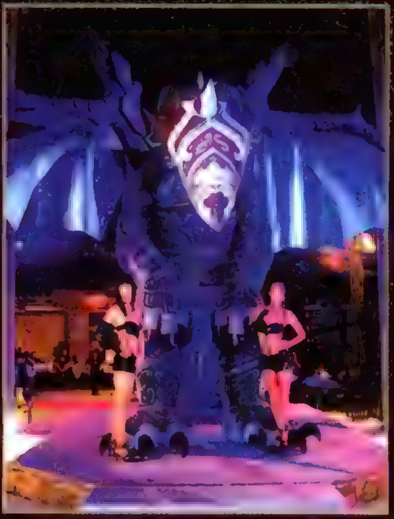






BLIZZARD GEKTE

Dat StarCraft en Blizzard populair zijn in Korea, wist ik maar dat een ontwikkelaar (let wel een ontwikkelaar hè, geen uitgever!) een complete mini-E3 kan organiseren op basis van drie franchises, dat is toch eigenlijk bizar. Sowieso is Blizzard alom vertegenwoordigd in Korea. In de metro, op straat, in gamecafés en op televisie, waar dagelijks WarCraft III/StarCraft wedstrijden worden vertoond met hetzelfde enthousiasme als de American Football Superbowl in Amerika.
StarCraft spelers zijn hier ware popsterren die bewierookt worden door fans en hordes gillende meisjes achter zich aan hebben. Maar ook Blizzard mensen worden hier bejubeld en toegejuicht als filmsterren.
Naast de toernooien en de introductie van StarCraft II was er voor de Blizzard-sekte van alles en nog wat te doen. Mensen liepen bizar verkleed, er waren mechanische stieren vermomd als WoW monsters, je kon in een StarCraft schommel/trampoline uit je bolletje gaan, je scheel kopen aan StarCraft/WarCraft goodies in de Blizzard shop, er waren optredens van Koreaanse girl- en boybands, Koreaanse boothbabes, WoW tradingcard sessies, een Blizzard ballengooi tent, je kon in een luchtballon zweven en weet ik wat al niet meer. De ruim 20.000 (!) bezoekers genoten er zichtbaar van.







Vooralsnog hebben de makers de meeste info vrijgegeven over de Protoss, de religieuze, bijna Zen-achtige aliens met de KLM blauwe gloed. Het ene moment leek een Protoss eenheid onverslaanbaar (zoals de Protoss Stalker die met behulp van teleport vaardigheden zijn vijanden kan verrassen) maar dan verscheen er weer een legertje Zerg eenheden in beeld of kwamen de Terran tanks even huishouden en was het weer gedaan met de ogenschijnlijke suprematie van de unit in kwestie.
Fraai vind ik de Protoss Phoenix, een luchtunit die kan scouten en knallen maar die ook, als de vlammende feniks die uit z'n as herrijst, een schild van vuur boven zichzelf kan activeren.
Het moederschip van de Protoss stal echter de show. Deze superunit kan een enorm forcefield activeren, grondunits ongenadig wegvagen en Black Holes afschieten waarin vijandelijke luchtvloten worden opgezogen. Heel tof.

HYPERSNEL

Ik kan hier natuurlijk wel alle units op gaan lepelen die tijdens de demo werden getoond maar die kennen jullie als rechtgeaarde SC fans natuurlijk inmiddels al achterstevoren uit jullie hoofd. Veel belangrijker is het feit dat de game weer lekker snel zal worden maar dat er voor de liefhebber drie speelsnelheden in te stellen zijn. De Koreanen gaan massaal op hypersnel, ik prefereer de normale spelstand.
Voorts kun je meer units verwachten dan voorheen met een geschat maximum van driehonderd units in je scherm, tegenover de zestig van het origineel. Vooral wanneer een hele horde Zerglings op je basis afstormt, zul je met samengeknepen billen proberen stand te houden.
Andere belangrijke info op dit moment: de game zal draaien onder zowel Vista als XP, de game wordt verscheept met een level-editor en de game wordt gereleased... wanneer ie klaar is. Ik gok op begin 2008 en kan nu al niet wachten.









BARBEQUE KOREAN STYLE

Iedereen die ooit afreist naar Seoul, geef ik graag een waarschuwing mee: leer een paar woordjes Koreaans en dan vooral de namen van gerechten. Het eten in Korea kan namelijk heel lekker zijn maar je kunt ook vreselijk smerig voedsel scoren. Zo bestelde Gameking Ruben nietsvermoedend een kom koude zeewiersoep en werd ik een beetje onpasselijk bij de diverse pens-op-stok kraampjes langs de weg.
De diverse Koreaanse barbecuetenten daarentegen zijn zeer aan te raden. Het behelst een soort Koreaanse variant op steengrillen, alleen wordt hier mals rundvlees (al dan niet juicy gemarineerd) gebraden op een hete plaat boven kooltjes. Je kunt dit zowel binnen als buiten doen en in sommige wijken krioelt het van dergelijke eetgelegenheden. Heerlijk!



SOJU

Hèt Koreaanse drankje is Soju, een alcoholische versnapering met haar wortels diep geankerd in de Koreaanse cultuur. Het hoofdingrediënt is rijst, veelal in combinatie met tarwe, gerst, zoete aardappel of maniokwortel. Soju is helder van kleur en heeft een alcoholpercentage dat ligt tussen de 20 en 45 procent. De smaak is vergelijkbaar met wodka al is soju iets zoeter omdat tijdens de productie suiker is toegevoegd.

DARK SECTOR

Dat een CV met titels als Unreal en Unreal Tournament geen eeuwige garantie voor succes biedt, bewees Digital Extremes met de zwakke game Pariah. Met Dark Sector probeert de Canadese ontwikkelaar opnieuw een gooi naar een toppositie binnen het shootergenre te doen, al heeft Jan z'n twijfels bij de term shooter.



Het achtergrondverhaal rond Dark Sector klinkt op papier zo clichématig als maar kan. Jij speelt een speciale agent van de CIA die in de voormalige Sovjet Unie sporen uit moet wissen van Amerikaans biochemisch onderzoek waarbij de regels op zijn zachtst gezegd niet altijd even netjes zijn nageleefd. Wat wil echter het geval, geloof het of niet; er is een uitbraak van een kwaadaardig experimenteel virus geweest en nu is de helft van de lokale bevolking gemuteerd tot monsterlijke wezens die het voorzien hebben op de de andere nog niet zieke helft. Geïnfecteerde, gemuteerde slachtoffers zien hun lichaam veranderen in een soort metalen (letterlijk) vechtmachines met een diepe doodwens. Mmm...
Echter, en daar komt het interessante gegeven als een konijn uit de hoge hoed: de speler is zelf ook geïnfecteerd met het vermaledijde virus. Aan jou de taak om een remedie te vinden, voor het te laat is.



> "VOOR WIE WAT VERDER GRAAFT, OPENBAREN ZICH BEHOORLIJK WAT FRISSE EN SPANNENDE NIEUWE IDEEËN."

BLOEDERIGE BOEMERANG

Aangezien jouw genen net effe wat specialer zijn dan die van de honderden soldaten die je onvermijdelijk over de kling gaat jagen, ben jij niet meteen veranderd in een hersenloze moordmachine.

In het begin van de game word je geïnfecteerd maar als je wakker wordt is slechts je arm veranderd in metaal en beschik je over een ronde glimmende zaag, beter bekend als glaive. Deze 'glaive' is je voornaamste wapen in de game dus in dat opzicht kun je je hardop afvragen of we hier wel met een shooter te maken hebben.
De glaive kun je gebruiken als hakbijl, boemerang, werpster en nog veel meer. Het is een machtig wapen en zeer effectief om vijanden al op afstand mee uit te schakelen.

RESIDENT EVIL

De makers van deze game zijn groot fan van Zelda en Resident Evil, en dat is te merken. De cameravoering doet heel erg denken aan die van Resident Evil 4 waarbij deze schuin achter je hangt. Als je een gun trekt - je kunt diverse vuurwapens oppakken en flinke delen knallend doorploegen - speelt het spel iets meer als een FPS maar nog steeds met een veel tragere spelsnelheid dan een Gears of War of Unreal.
De glaive blijft je hoofdwapen waarmee je zonder mededogen je vijanden (zowel mens als monsters) aanpakt. Zo kun je de glaive in vuur houden en vervolgens de vlammende disk naar een tegenstander smijten die je zo letterlijk in vuur en vlam zet.
De glaive komt ook om de hoek kijken bij diverse puzzels. Obstakels kun je wegbranden als er vuur nabij is of je kunt je wapen in een stroomkastje werpen zodat deze elektrisch geladen wordt en je 'm kunt gebruiken om donkere gangen te verlichten óf vijanden te elektrocuteren.
Physics spelen eveneens een grote rol in het geheel. Smijt de glaive langs kettingen en touwen en hetgeen er aan hangt, zal naar beneden lazeren. En zo zijn er nog talloze puzzel- en aanvalsmogelijkheden denkbaar...





PIRATERIJ HEEFT GEVOLGEN

Begin dit jaar kondigde Digital Extremes aan dat de PC versie van Dark Sector geschrapt is. Aangezien de piraterij op de PC markt welig tiert, heeft men daar geen zin meer in.
Ik zou tegen alle downloaders willen zeggen: ga vooral lekker zo door dan hebben we over vijf jaar helemaal geen PC games meer om te spelen!

VERWACHTING

Misschien is je eerste indruk van deze game dat het om de zoveelste sciencefiction shooter met gemuteerde monsters gaat. Maar voor wie wat verder graaft, openbaren zich behoorlijk wat frisse en spannende nieuwe ideeën.

- \+ Hakken, zagen, smijten en snijden...
- \+ ... maar ook knallen én puzzelen...
- \+ ... in mooie, sfeervolle locaties.
- − Nog niets bekend over multiplayer
- − Plot en verhaal/ context nog erg vaag

JAN

DARK SECTOR
PS3 / XBOX 360
DIGITAL EXTREMES
Q4 2007

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP

GAME NAAR KEUZE VOOR MAAR € 20

TOMB RAIDER

(VOOR PS2, PC EN PSP)

1

Tomb Raider: Anniversary is de remake van de originele Tomb Raider game, gebaseerd op het engine van Crystal Dynamic's "Tomb Raider: Legend", en wordt uitgebracht ter gelegenheid van het tienjarig bestaan van de Tomb Raider games.



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

3

(VOOR Wii, XBOX360, PS3, PS2, PSP, PC EN DS)

Harry Potter and the Order of the Phoenix is het spel dat hoort bij de gelijknamige film dat gebaseerd is op het gelijknamige boek. Harry Potter and the Order of the Phoenix laat je je toverstok gebruiken, heel Zweinsteins onderzoeken en één van de spannendste en gevaarlijkste jaren uit het leven van De Jongen Die Bleef Leven spelen.





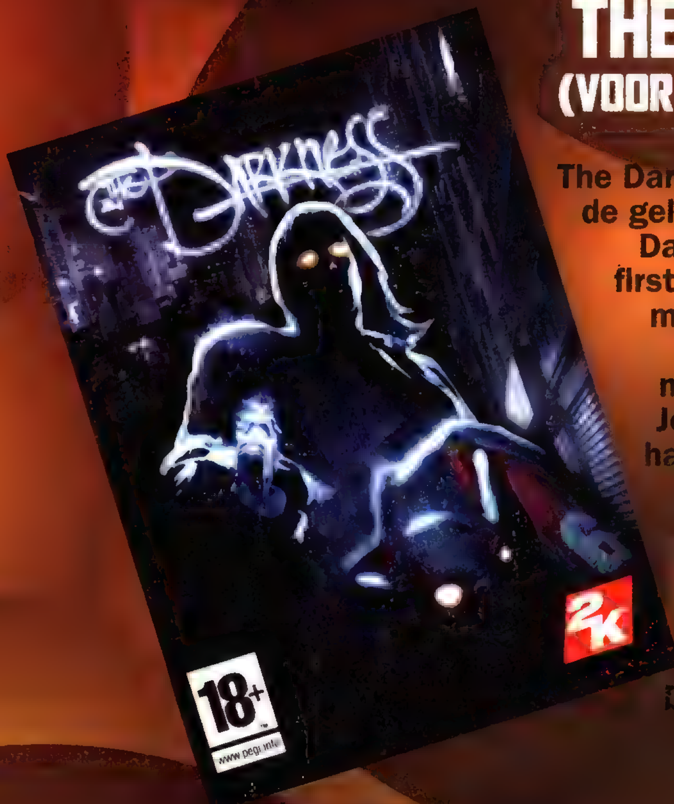
MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN,

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EN KIES JOUW CADEAU!

THE DARKNESS 2
(VOOR XBOX 360 EN PS3)



The Darkness is gebaseerd op de gelijknamige comics. The Darkness is een grimmig first person actie-avontuur met een bovennatuurlijk tintje. In dit door Eisner Award-winnaar Paul Jenkins geschreven verhaal volg je huurmoordenaar Jackie Estacado in zijn strijd tegen de fictieve Francetti-familie. Tijdens het spel leer je de ongelofelijk krachten van de Darkness te gebruiken.



GRATIS PU AGENDA 4
2007/2008
T.W.V. € 10,95



De vetste schoolagenda met veel info over games en natuurlijk de Quiz, Pudoku en meer shit.

VIG CARD, EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!

EEN JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED KOST € 41,40 VOOR 12 NUMMERS.

VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622

7 DAGEN PER WEEK
VAN 09.00 - 21.00 UUR

partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

HALO 3 DE MULTIPLAYER

BORIS RUIKT AAN HALO

We stuurden Boris naar Amerika om te kijken hoe ver Bungie is met de multiplayer van Halo. Hij sputterde nog wat tegen over de singleplayer die er niet was maar daar hadden we geen boodschap aan. Schone onderbroek in een plastic tas en wegwezen!



Als je dit leest, is de kans groot dat je alles weet over de Halo 3 multiplayer bèta die vorige maand verscheen, en als je een echte Halo fan bent, heb je die multiplayer bèta vermoedelijk ook al gespeeld. Onlangs vloog ik naar Bungie Studios in de buurt van Seattle, USA en kreeg daar een demonstratie voorgeschoteld van enkele multiplayer onderdelen die nog niet te zien waren in de multiplayer demo. Het meeste heeft inmiddels al op internet gestaan en het is dan ook de vraag wat de meerwaarde is van zo'n perstrip. Wij kunnen wel een aantal redenen bedenken maar liever speculeren we over de reden van de afwezigheid van bijvoorbeeld de singleplayer. Om maar iets te noemen.



Er is weinig meer over van die sfeer van gulaschsuppe, glühwein und schnapps.

LAATSTE FASE

De meest voor de hand liggende reden waarom we nog geen glimp konden zien van de singleplayer, is dat de singleplayer nog niet klaar is. Logisch ook want meestal is het perfectioneren van de singleplayer mode iets dat pas helemaal op het laatst gebeurt. De scripting wordt afgesteld, de voice-overs worden ingevoegd en de interactie tussen de personages wordt uitgewerkt tot wat het moet zijn.

Daar heeft Bungie dan ongeveer drie maanden voor. Dat klinkt misschien kort maar in zo'n laatste fase worden er tientallen extra mensen op zo'n project gezet en kan er heel veel gebeuren.

Een andere reden waarom we de singleplayer niet te zien kregen, zou kunnen zijn dat Microsoft's marketingmachine heeft bedacht dat er twee aandachtsmomenten moeten zijn voor Halo 3: een moment voor de multiplayer en een moment voor de singleplayer.

Dat laatste zou bijvoorbeeld tijdens X07 (rond september dit jaar) kunnen plaatsvinden.

Waarschijnlijk is een combinatie van beide zaken de reden van het ontbreken van speelbaar singleplayer materiaal.

SAVE FEATURE

Misschien moeten we dan gewoon maar even de nieuwe multiplayer features van Halo 3 stap voor stap langslopen.

Om te beginnen was daar de allergrootste aankondiging: de save film feature. Het is een optie die het mogelijk maakt om na afloop van een battle de hele match nog een keer terug te zien. Je kunt vooruit spoelen, terug spoelen, alles in slow-motion bekijken en de camera op elke mogelijke manier instellen. Het lijkt er sterk op dat deze feature is bedacht voor de makers van Red vs Blue. Per slot van rekening hebben zij de basis gelegd voor de hele machinima rage. Het ligt dan voor de hand om als developer een aantal extra mogelijkheden, moves en camerastandpunten in te bouwen die het voor de toekomstige machinima kunstenaar makkelijker maakt.

Overigens kun je de beste matches of momenten ook saven en delen met andere Xbox Live gebruikers. De makers bij Bungie hadden het





DE HALO TRILOGIE

Vanaf het begin van de Halo serie was het al de bedoeling dat het een soort van trilogie zou worden. Dat betekent dat de serie na dit derde deel waarschijnlijk een heel andere kant op gaat.

Voor nu is dat niet erg want na het teleurstellende en plotselinge einde van Halo 2 zijn we eigenlijk wel benieuwd hoe het verder gaat. We willen ook de geheimen van MasterChief weten. Wie is MasterChief precies en heeft de beste man eigenlijk ook nog een geschiedenis?

Creative Assembly is op dit ogenblik bezig met de Halo RTS: Halo Wars, en wellicht is dat een voorbode van de richting die de serie in de toekomst opgaat.





er zelfs over dat dit best wel eens een standaard feature zou kunnen worden in Xbox Live. Dus niet alleen voor Halo 3 maar ook voor andere titels. Interessant...

GELEKT

We kregen verder nog een drietal nieuwe mulitplayer maps te zien waarvan het Zanzibar level nog dezelfde avond door Microsoft zelf naar de buitenwereld werd gelekt. Dat betekende dat er nog twee "exclusieve" maps overbleven voor de aanwezige journalisten die zich steeds openlijker afvroegen waarom ze in godsnaam helemaal naar Seattle waren gevlogen.
Twee nieuwe maps die verder maar matig interessant waren, was het enige dat Bungie ons te bieden had. Een van die twee maps bestond uit een soort van ruimteschip dat deed denken aan een oude Unreal missie, de andere map was een grote open ruimte in de woestijn met hier en daar een rotsblok. Het was een map die zwaar gebruik maakte van voertuigen en hoewel we de map niet mochten spelen, kregen we wel een savefilm te zien die twee keer in slow motion werd afgespeeld.

OVERDRIJVEN

En dat brengt ons eigenlijk een beetje bij het gedeelte in deze first look waarin ik probeer toch nog een positieve draai aan het geheel te geven, maar dat valt me zwaar. Het is niet dat ik Halo 3 niet tof vind maar ik heb er gewoon nog te weinig van gezien. Ik vind de multiplayer bèta niet slecht maar ook absoluut niet bijzonder. Er zijn betere shooters op de 360 en Halo is toch een serie die het van de singleplayer moet hebben.
Volgens Xbox topman Peter Moore zal de aanstaande release van de game het grootste en belangrijkste entertainment moment in de moderne geschiedenis worden. Nou ja, overdrijven is ook een vak en eerlijk gezegd twijfel ik zwaar aan de vijf miljoen pre-orders die Microsoft claimt te hebben binnen gesleept aan de hand van de multiplayer bèta.
Halo 3 zal koste wat het kost uitkomen vóór GTA IV en dat lijkt me de belangrijkste beslissing die het Xbox team heeft moeten maken. De komst van een game als GTA IV zal namelijk een boel potentiële Halo 3 kopers doen besluiten om hun zuur verdiende centen uit te geven aan de nieuwe Rockstar titel en niet aan Halo 3.

"JE KUNT DE HELE BATTLE NOG EEN KEER TERUGZIEN. JE KUNT VOORUIT- EN TERUGSPOELEN, ALLES IN SLO-MO BEKIJKEN EN DE CAMERA OP ELKE MANIER INSTELLEN."



VERWACHTING

Halo 3 is nog niet klaar en we hebben de singleplayer niet gezien. De multiplayer mode is aardig maar niet bepaald een reden om twee keer twaalf uur voor in het vliegtuig te gaan zitten..

+ Save film feature.
+ Hoe gaat Halo 2 verder?
- Multiplayer niet revolutionair.
- Singleplayer nog in nevelen gehuld.

BORIS

HALO 3
XBOX 360
BUNGIE STUDIOS / MICROSOFT
26 SEPTEMBER / OKTOBER 2007

CALL OF DUTY 4 :

**"Ed, zal ik je eens een geheimpje verklappen?", fluisterde Jan geheimzinnig in het oor van PU's eindredacteur.
"Wat dan?", bromde Ed.
"CALL OF DUTY 4 IS GEEN, IK HERHAAL, GEEN WO II SHOOTER!" bulderde Jan loeihard in het gezicht van de arme eindbaas.
Na van de schrik bekomen te zijn, keek Ed Jan strak aan en schreeuwde zo mogelijk nog harder: "NOG ÉÉN ZO'N GEINTJE EN JIJ BENT GEEN, IK HERHAAL, GEEN REDACTEUR MEER BIJ DE PU!!"**

Het regent, of beter gezegd, het plenst. De brommende helikopter die mij en mijn manschappen vervoert, vliegt in het holst van de nacht recht op zijn doel af. Af en toe verlicht een bliksemschicht de miljoenen druppels die op de woest beukende zee vallen.
In de verte doemt in de duisternis een Russisch containerschip op. De helikopter hangt zo stil als mogelijk is in het noodweer, boven het schip. Lijnen worden uitgeworpen en we roetsjen naar beneden.
Het lijkt wel of het nog harder is gaan regenen; ik zie geen hand voor ogen. Ik volg mijn twee teamleden op het dek, we pakken een trappetje benedendeks, houden halt voor een kombuis en gluren naar binnen. De nietsvermoedende bewaker neemt net een haal van zijn sigaret. Plotseling werpt hij een blik op het raam en kijken we elkaar recht in de ogen. De hel breekt los, alarm wordt geslagen, schijnwerpers flitsen aan en kogels fluiten me om de oren. Ratatatatatatatata...

NIET OP HERHALING

Aan sfeer heeft het nooit gelegen in de Call of Duty games, maar Call of Duty 4: Modern Warfare lijkt spanning, opwinding en onvoorspelbaarheid beter dan ooit te combineren in een titel die nu eens niet de Tweede Wereldoorlog maar een hedendaagse setting als decor heeft.
Ja, lieve lezers, Call of Duty is geen WO II shooter meer en die beslissing komt voor mijn gevoel precies op tijd. Ik heb me weliswaar prima vermaakt met de CoD games, maar na op PC, Xbox, PS2, PSP, Xbox 360 en PS3 zo'n beetje iedere beroemde veldslag uit de Tweede Wereldoorlog te hebben nagespeeld, vond ik 't wel tijd voor wat anders.

Grant Collier, het hoofd van de Infinity Ward studio, vertelde me dat hij en zijn team direct na Call of Duty 2 aan Call of Duty 4 zijn begonnen. Het stond toen al vast dat een nieuwe oorlog centraal zou staan.

OORLOGSMISDADIGER

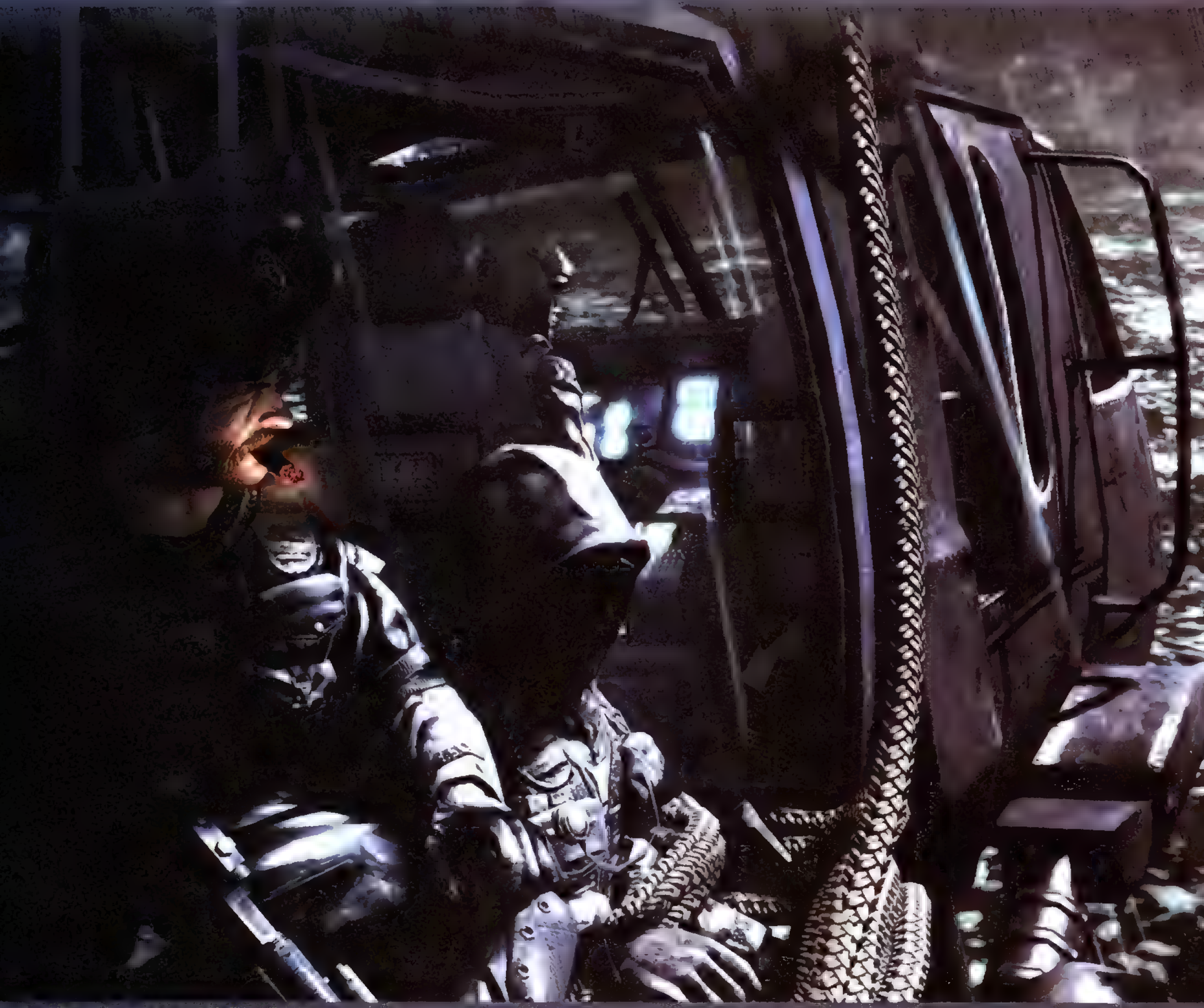
Na de nodige maanden research werd besloten dat het een hedendaags fictief conflict zou worden. Ultrarealistisch ogend, alsof je



Vanwege hun voorliefde voor speenvarkens, bietjes, knoflook, wodka en kool waren de rioleringsbuizen in Russische schepen altijd wat dikker.

beelden van CNN mixt met een aflevering van 24, maar fictief omdat je als maker dan meer vrijheid hebt om een verhaal te vertellen.
Grant: "De meeste grote veldslagen, bestormingen en operaties uit WO II kennen de gamers inmiddels wel. Met deze nieuwe setting kunnen we spelers opnieuw verrassen en prikkelen. En door een verzonnen oorlog zijn we beter in staat een verhaal met karakteristieke personages neer te zetten."
Call of Duty 4 verhaalt over een oorlogsmisdadiger die Rusland weer in zijn

> "EEN FILMISCHE SCHIETTENT OP RAILS WAARBIJ JE VOORTDUREND AAN 'T ZUURSTOF MOET EN DE KOGELS OM JE OREN VLIEGEN."





MODERN WARFARE

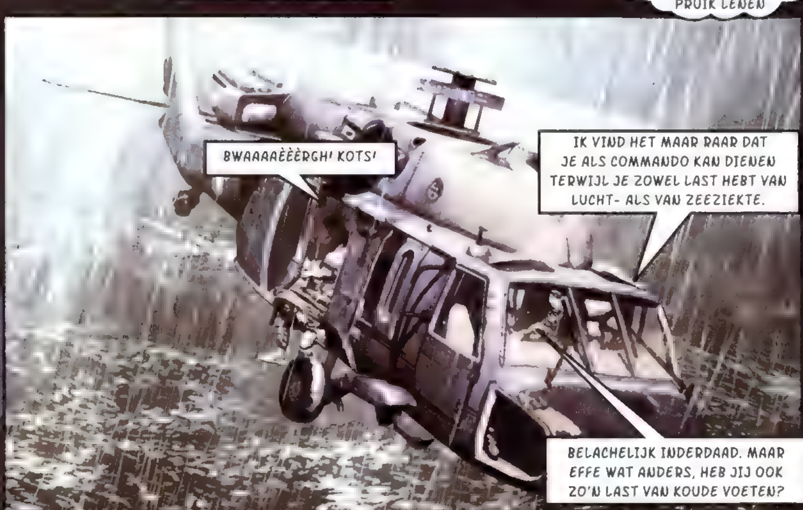
JAN SNAKT NAAR ADEM

oude glorie wil herstellen. De man is rijk geworden door de wapenhandel en god weet wat nog meer, en is een van de meest gezochte oorlogsmisdadigers in de wereld.
Voor zijn coupe in Rusland heeft hij een bongenoot gevonden in het Midden-Oosten. Daar zorgt een snode sjeik voor een afleidingsmanoeuvre door de belangrijkste oliestaten binnen te vallen. Amerika hapt toe en valt aan in het Midden-Oosten, zodat de bad guy in Rusland zijn slag kan slaan.
In Modern Warfare volg je afwisselend twee campagnes door elkaar: enerzijds een klein team van de Britse SAS in Rusland, de andere campagne is die van de Amerikaanse Force Recon in het Midden-Oosten.


De zwartepieten opleiding werd elk jaar weer zwaarder.







GUNS GALORE

Waar de Amerikaanse missies geel gekleurd zijn door zand en stof, kennen de Russische missies een depri vibe die S.T.A.L.K.E.R. in herinnering roept.
Bijzonder sfeervol ogen de SAS missies waarbij de nieuwe engine ervoor zorgt dat de graphics van Call of Duty 3 worden overtroffen.
De missies kennen sowieso bij beide campagnes veel meer openheid waarbij je meerdere routes kunt nemen om van A naar B te komen. Waar de SAS missies over het algemeen wat kleinschaliger zijn, zijn de Amerikaanse Force Recon missies weer herkenbaar hectisch waarbij tanks, raketinslagen en guided missiles je doen happen naar lucht.
Aangezien de game een hedendaagse oorlog schetst, staat je een uitgebreid arsenaal aan modern en conventioneel wapentuig ter beschikking.
Op een gegeven moment viel Grant Collier tijdens de demonstratie van een Amerikaanse missie een gebouw binnen waar op een lange tafel minstens vijftig verschillende wapens lagen. Je kunt ze allemaal oppakken en gebruiken. Voorts zijn wapens uit te rusten met moderne gadgets als silencers, vizieren, laserpointers en wat al niet meer.
Ook shootouts in het holst van de nacht, volledig gespeeld met night vision – waardoor de laserpointers als Jedi lightsabers oplichtten – hielden me op het puntje van mijn stoel.

YOUR DADDY

Make no mistake, dit is nog steeds Call of Duty. Ergo: een filmische schiettent op rails waarbij je voortdurend aan 't zuurstof moet en de kogels om je oren vliegen.
Jammer is alleen dat je bijvoorbeeld geen lampen kapot kan schieten om donkerte te creëren. En ook miste ik een soort coversysteem dat zo verdraaid lekker werkt in games als Gears of War en Rainbow Six. Maar hé, dit is Call of Duty, nietwaar?
De maker benadrukte dan ook met kracht dat ze bewust geen tactische shooter wilden maken. Of zoals Collier het zei: "Call of Duty 1 en 2 were your daddy' s Call of Duty, Modern Warfare is your Call of Duty."

ONE SHOT, ONE KILL

Uiteraard zal CoD 4 multiplayer kennen, alleen zonder de voertuigen uit CoD 3. Naast de klassieke CoD speeltypen, heeft de multiplayer een realistische mode waarbij het principe one shot, one kill gehandhaafd wordt.
Het veroveren van strategische punten in speelmaps zal een belangrijke rol spelen, zoals bijvoorbeeld het innemen van een radiotoren waarna de vijanden als rode stipjes op de kaart onthuld worden.

VERWACHTING

Het nieuwe jasje van Call of Duty voelde aangenaam en tegelijkertijd vertrouwd. Vooral de Russische missies waren uiterst sfeervol. Het aantal wapens waarmee je mag stoeien is een feest voor de kenners, de nieuwe engine toont indrukwekkende beelden en qua intensiteit gooien de makers er weer een schep bovenop. Ik denk dat ik alvast maar wat verse flessen zuurstof bestel.

+ Russische sfeer.
+ Meer openheid in de levels.
+ Een Walhalla voor de wapenfanatici.
+ Grafisch is de lat weer hoger gelegd.
- Het blijft een gescripte schiettent.
- Omgevingen zijn niet echt interactief.

JAN

CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
INFINITY WARD / ACTIVISION / CONTACT DATA
NOVEMBER 2007



NOG GENOEG WO II

Vind je het jammer dat je geen Duitser over de kling mag jagen in CoD 4? Niet getreurd, er staan nog genoeg WO II shooters op stapel.
1) Medal of Honor komt in augustus met een nieuw, next-gen deel genaamd Airborne. Het parachutespringen en daarmee zelf bepalen waar je neerkomt, alsmede meer vrijheid dan ooit tevoren kan voor de broodnodige frisse wind zorgen
2) Hour of Victory komt deze winter en is een duidelijke Call of Duty rip-off. Het spelen met drie verschillende klassen soldaten waartussen je kunt switchen, is een leuke vondst.
3) Turning Point: Fall of Liberty (zie screen) moet begin 2008 uitkomen en kent het scenario 'wat als Duitsland Amerika was binnengevallen'. Een spectaculaire shooter met in ieder geval een origineel verhaal en geen strandlanding in Normandië.
4) Wolfenstein III. id Software is er mee bezig maar wanneer de game het licht ziet, is nog onduidelijk.

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

JEROEN GOOIT ZE ALLEMAAL OM

Jeroen houdt niet zo van racegames maar bowlen met coureurs vindt ie dan wél weer leuk. Rare jongen...



Zoals ik zelf dagelijks op de redactie bewijs: 'de oudjes doen het nog best'.

Het leukste onderdeel van Flatout vond ik altijd de minigames waarin je de bestuurder uit z'n wagen moest lanceren. Eerst moest je de wagen goed langs de obstakels sturen om genoeg snelheid te behouden, vervolgens diende je te bepalen met welke hoek je de bestuurder afvuurde, liet je de knop los en knalde de bestuurder door de voorruit de lucht in om (zo hoog mogelijk voor de meeste punten) in een vangnet te belanden.
Tot mijn genoegen zit deze minigame ook weer in dit tweede deel en hebben de ontwikkelaars er zelfs een schepje bovenop gedaan met als climax het omvergooien van kegels met je gelanceerde bestuurder. Een hilarisch onderdeel, helemaal omdat, als de strike niet in één keer lukt, je met de A-knop de bestuurder nog een laatste stuiptrekking kan laten maken om zo alsnog een strike "te gooien".



Je weet gewoon dat er een vrouw achter het stuur zit. Die kan d'r klep nooit dichthouden.

ALLES KAN KAPOT

Maar Flatout Ultimate Carnage is meer dan alleen coureurs lanceren. Er kan natuurlijk ook gewoon geraced worden. Dit kan bijvoorbeeld in de Career mode, die je begint met een paar centen op je bankrekening. Hier koop je een oud barrel voor waarmee je via diverse races geld bij elkaar sprokkelt. Met dit geld kun je die bak upgraden of even doorsparen en een vetter racemonster aanschaffen.
Een leuker onderdeel vond ik echter de Arcade mode. Hier kun je namelijk zelf kiezen wat je wilt doen: gewoon racen, minigames spelen, racen tegen de klok (rijd binnen de tijd door de poortjes, anders knalt je wagen uit elkaar) of, en daar heb ik erg om moeten lachen, je neemt deel aan een destruction derby.

BEUKEN

In laatstgenoemd spektakel beuk je vol gas in een afgesloten ring op elkaar in met als doel je tegenstanders definitief uit te schakelen. Bij dit onderdeel wordt duidelijk hoeveel er stuk kan aan je wagen; de onderdelen vliegen je om de oren. En dan bedoel ik geen neppe deuken en wat rook uit de motorkap zoals bij Forza 2, maar écht stuk. Crashes waarbij banden door het scherm stuiteren en, mits goed getimed, de bestuurder van je tegenstander door de voorruit vliegt.
In die afgesloten arena liggen ook power-ups die je wagen weer herstellen, zwaarder maken of extra beschermen.
Dit zorgt voor wat meer diepgang, nou ja, laten we het tactiek noemen, en zal zeker online vet lachen zijn.
Toch, zoals ik al aangaf, heb ik me het meest vermaakt met de minigames. Er gaat gewoon niets boven een strike gooien met een coureur als bowlingbal.

> "ER GAAT NIETS BOVEN EEN STRIKE GOOIEN MET EEN COUREUR ALS BOWLINGBAL."

DE VERGETEN GAME



Toen de eerste wagens in de destruction derby uit elkaar knalden, moest ik gelijk terugdenken aan de door ontwikkelstudio Reflections gemaakte games genaamd Destruction Derby.
In die spellen was het niet alleen zaak om je tegenstanders uit te schakelen door ze kapot te beuken in afgesloten arena's maar moest je ook nog eens races winnend zien af te sluiten.
Erg leuke games en voor die tijd ook bijzonder fraai met, net als in Flatout, onderdelen die je om de oren vlogen.



Lijkt me een leuk idee voor een John de Mol programma. Stelletjes die in een echtscheidingsprocedure zitten mogen elkaar beuken met ouwe auto's. Een naam heb ik ook al: "Crashing Love".

VERWACHTING

Flatout Ultimate Carnage is de overtreffende trap van het origineel en belooft heerlijk arcade beukwerk, waar niet alleen de vonken maar ook de onderdelen vanaf zullen spatten.

- + Lekker lomp racen.
- + Verslavende minigames.
- − Niet serieus genoeg.



JEROEN

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
XBOX 360
BUGBEAR ENTERTAINMENT / EMPIRE INTERACTIVE / ATARI
ZOMER 2007

Wii

DEWY'S ADVENTURE

Op de dag dat de droogte die een maand had aangehouden eindelijk plaatsmaakte voor regen, speelde Jeroen met een waterdruppel.

Ooit dreigde de wereld ten onder te gaan aan vervuiling door het zwarte water. De magische boom van de wereld verzamelde echter al haar krachten en vocht terug. Ze schiep een enorme regendruppel, die ervoor zorgde dat al het zwarte water verdween.
Maar nu is het zwarte water terug, sterker dan ooit tevoren! De vorige strijd heeft de magische boom aanzienlijk verzwakt en met haar laatste krachten creëert de boom een piepkleine waterdruppel, Dewy genaamd. Aan deze druppel de zware taak om de wereld van al het zwarte water te ontdoen.

GLIJDEN

De Wii-remote hou je horizontaal en je bestuurt Dewy door de afstandsbediening te kantelen. De druppel glijdt dan over het parcours. Doel is zoveel mogelijk paddenstoelmannetjes uit de greep van het zwarte water te bevrijden. Dit doe je door simpelweg tegen de vrolijke mannetjes aan te glijden.
Soms moet je springen om op een hoger gelegen punt te komen, dat doe je door de 2-toets in te drukken. Lang ingedrukt houden voor grotere sprongen en kort voor kleine hupjes. Veelal is het echter glijden geblazen, net zoals je dat deed in Monkey Ball of Kororinpa bijvoorbeeld.

VERANDEREN

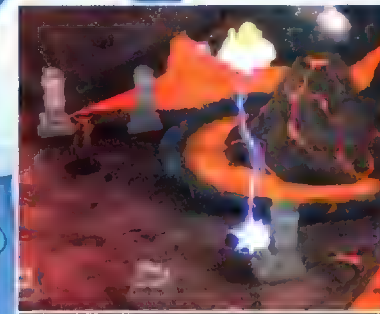
Naast het glijden, zul je met Dewy ook af en toe wat vijanden moeten verslaan. Dit doe je door van vorm te veranderen. Druk omlaag op de vierpuntsdruktoets, en waterdruppel Dewy verandert in een ijspegel. Door nu de 1-toets in te drukken, doet Dewy een draaiaanval en door een combinatie van springen en aanvallen, kun je zelfs een driedubbele en aanval loslaten op je vijanden. Druk je daarentegen omhoog dan verandert Dewy van waterdruppel in een wolkje, waarna je de tegenstanders met bliksemstralen kunt bestoken.

EINDBAASGEVECHTEN

De gebieden waar je met Dewy doorheen glijdt zijn niet zonder gevaar. Overal liggen valkuilen en andere gevaren op de loer die levensenergie van Dewy zullen snoepen. Daarnaast heb je natuurlijk de onvermijdelijke eindbaasgevechten die plaatsvinden in afgesloten arena's die voor jou alle hulpmiddelen bevatten om de booswicht een kopje kleiner te maken, of in dit geval water te geven.



Wat een schatje. Nou, ik drink geen druppel meer...



Volgens mij heeft dit weinig zin. Lijkt me een druppel op een gloeiende plaat.

VERWACHTING

Konami's tweede Wii avontuur maakt volop gebruik van de mogelijkheden van het apparaat. Het oogt wellicht wat kinderachtig maar het gaat een lekker avontuurtje worden, neem dat maar van mij aan.

+ Benut de aspecten van de Wii goed.
+ Dewy reageert goed en snel.
- Wellicht iets te makkelijk.



JEROEN

DEWY'S ADVENTURE
Wii
KONAMI
HERFST 2007

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PSP

HELLBOY

Je kan Jeroen altijd wakker maken voor een film over superhelden, en heel soms is ie zelfs te porren voor een superhelden game. Helemaal wanneer de superheld geen all American Superhero in een pyjama is.

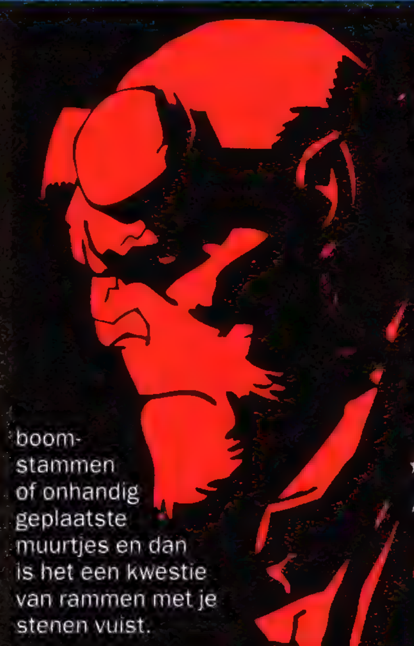
Hellboy is typisch zo'n stripheld die er helemaal niet uitziet als een held. De rode demoon met afgebroken hoorns en een vuist van steen is nou niet de eerste persoon die je aan het front verwacht als er gevaar dreigt. Hij heeft namelijk een allesbehalve vriendelijke uitstraling. Toch deinst hij er niet voor terug om vijanden in elkaar te meppen, en laat dat nu net zijn waar de game om draait: meppen, lekker lomp rammen.

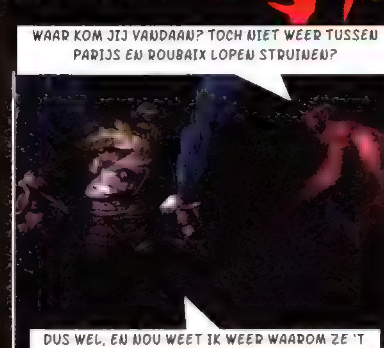
RAMMEN

Door herhaaldelijk op de vierkanttoets te drukken, tover je met gemak de meest destructieve combo's tevoorschijn, en wissel je dat af met de driehoek-toets dan zul je nog destructievere aanvallen loslaten. We hebben het allemaal al eens eerder gezien natuurlijk maar dat mag in dit geval de pret niet drukken. Ik heb me tijdens de korte speelsessie in ieder geval bijzonder goed vermaakt.
Over het verhaal is nog niet zo heel veel bekend. Het enige wat ik eruit op kon maken, is dat je op zoek bent naar een heks en dat die dood moet.
Het begin van de game speelt zich af op een kerkhof waar je de heks achterna zit. In de huid van Hellboy beuk je jezelf een weg door de vele kleine demonen, of je onthoofdt ze om hun koppies als explosief te gebruiken.
Soms wordt je weg belemmerd door boomstammen of onhandig geplaatste muurtjes en dan is het een kwestie van rammen met je stenen vuist.



Mooie omgeving voor een pretpark, en ik heb de naam ook al: Hellendoorn.





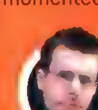
EENTONIG

Voor zover ik kon waarnemen zal Hellboy uit niet veel meer beslaan dan rammen, beuken en verzamelen. De weg die je volgt is erg lineair en bevat weinig tot geen verrassingen.
Ik mag hopen dat er in latere levels meer te beleven zal zijn want met alleen maar eendimensionaal rammen, hoe vermakelijk ook, zal deze game niet lang in ons collectieve geheugen gegrift blijven.

VERWACHTING

Hellboy vraagt om een goed uitgewerkt verhaal en filmische scènes die het personage eer aan doen. Het is dan ook te hopen dat ze bij Krome Studios wat meer toevoegen aan de game dan wat ik momenteel gezien en gespeeld heb.

+ Hellboy.
+ Lekker rammen.
- Eentonig.



JEROEN

HELLBOY
PS3 / XBOX 360 / PSP
KROME STUDIOS / KONAMI
ZOMER 2007

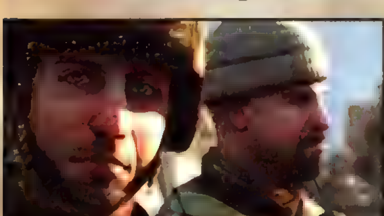
BATTLEFIELD: BAD



De Gamekings hadden opnamedag, Jeroen was op vakantie en Maarten moest (alweer!) naar zijn vaste kapper. Onderaan het beduimelde lijstje bleef nog één naam over: Jurjen. En dus deed Jurjen een extra koetjesreep in zijn Super Mario-lunchbox en vertrok hij naar Stockholm voor een confrontatie met de nieuwe Battlefield.

JURJEN GING PLETTEN IN STOCKHOLM

Die Battlefields, ik had er wel eens van gehoord maar ze nog nooit betreden.
Het was daarom met lichte vrees in mijn door roze blobberbeesten geknede spellenhart, dat ik over de drempel stapte van het imposante kantoor van Dice, in het hart van Stockholm.
Hier zou ik mij als groentje wagen op de nieuwste en meest realistische slagvelden in de meest prestigieuze oorlogssimulator van het moment. Het komt wel goed, het komt wel goed, sprak ik mezelf geruststellend toe. En het kwam ook goed.

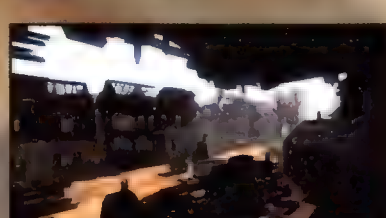


ZEVEN DODEN

De mensen bij Dice bleken geen harteloze geweldenaars maar vriendelijke en bescheiden werkmieren. We dronken een cola op het balkon, met zicht op het oude centrum van Stockholm en kletsten wat over de Wii.
Hierdoor wat meer ontspannen zette ik vervolgens mijn eerste stappen in Battlefield Bad Company, gewapend met slechts een hoofdtelefoon en een Xbox 360-controller.
In de eerste tien minuten stierf ik zo'n zeven doden, maar dat was telkens met een glimlach.
Het heeft wel iets, dat je teamgenoot je waarschuwt voor een raket en je een seconde later aan stukken wordt gereten door de mooiste en heftigste explosie die je ooit op een beeldscherm hebt gezien. Of dat je heel sneaky een granaat door een raampje wilt gooien maar het ding terugstuitert tot nét iets voor je voeten.
Na een kwartiertje kreeg ik de boel een beetje in de vingers, en toen bleek Bad Company zowaar een heel erg grappig spelletje te zijn.

DE HULK

In het dorp waarin ik mag huishouden beschik ik over onbeperkte munitie om een dozijn vijanden te slopen, en niet alleen hen.
Het meest vermakelijke is toch wel het doorboren van muren.
Ik voel me meer de Hulk dan ik me ooit in een Hulk-spel heb gevoeld. Sniper in gebouwtje verderop? Jurjen gaat pletten.
Ik kies de raketwerper en loop niet om het tussenliggende gebouwtje heen, ben je gek. Boem, de muur ligt eruit, en boem, daar gaat de tegenoverliggende muur. De sniper ziet me aankomen en bukt.
In een ander schietspel zou ik mijn geweer alvast aanleggen en wachten tot hij zijn kop weer opsteekt. Maar daar heb ik geen zin in. Boem, mijn raket gaat dwars door de muur waarachter de lafaard zit verscholen.
Een rood metertje verschijnt kort in beeld om aan te geven dat de ploert tegelijk met de muur is opgeblazen. Dat kan ook moeilijk anders, als ik die explosie en ravage zo eens bekijk.
En dan was dit nog een relatief subtiele methode.



AFDWALER

Voor werkelijk apocalyptisch vuurwerk kan ik de secundaire functies van mijn wapentuig gebruiken.
Ik zet het vizier vast op het doelwit en laat het metertje vollopen om zijn positie te verzenden, voor beschieting met artillerie of een allesvernietigende raket uit de hemel. Die laatste moet ik overigens nog wel even besturen in een bovenaanzicht dat de staart van de raket volgt.
Dit resulteerde wel eens in een afzwaaier die op mijn eigen poppetje landde. Een gebeurtenis die ik mij met een grote grijns liet welgevallen. Op dit slagveld is doodgaan gewoon grappig. Je komt een seconde later op het laatst bereikte tussenpunt weer tot leven, en knalt vrolijk verder.

LICHTELIJK TELEURGESTELD

Nadat ik de laatste vijand aan stukken had geknald, ging ik naar het verzamelpunt dat op de miniplattegrond met een gele cirkel werd aangegeven. Hier ontmoette ik mijn drie teamgenoten, die ik eerlijk gezegd alweer een beetje was vergeten.
Er volgde een kort stukje dialoog, waarin iedereen een beetje bijdehand liep te doen, gevolgd door het plotselinge verschijnen van een vijandelijke tank op de brug aan de rand van het dorp.
Vervolgens kon ik weer bewegen en mocht ik zelf beslissen hoe ik dit ding ging uitschakelen. Ik koos de raket uit de hemel en door het projectiel rustig en met korte tikjes bij te sturen lukte het mijn doel te treffen.
Vervolgens heb ik me in het uitgestorven stadje nog een kwartiertje vermaakt met het in puin leggen ervan. Lichtelijk teleurgesteld constateerde ik dat er altijd toch wel een hoek of geraamte van een gebouw bleef bestaan, ongeacht het aantal projectielen dat ik erop losliet.

GOD OF WAR

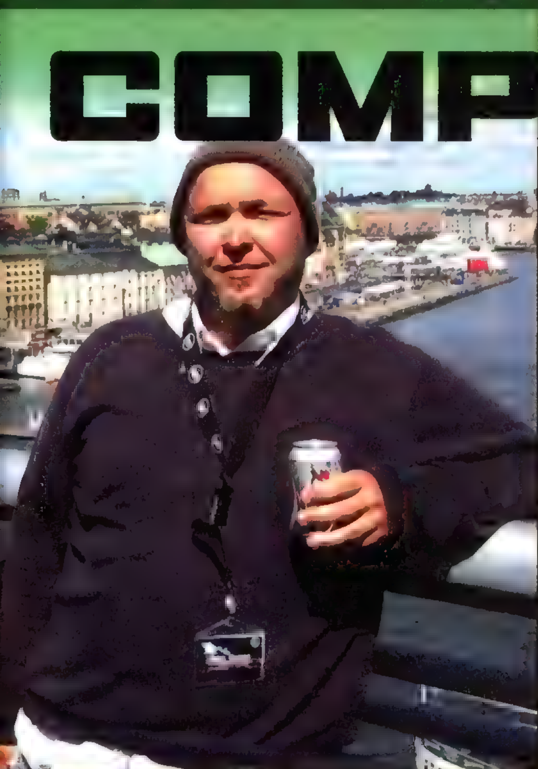
De zogenaamde Frostbite Engine garandeert een mate van detaillering die je niet zou verwachten in een open 'zandbak'-wereld, helemaal niet als je je realiseert dat je werkelijk alles in die wereld aan gort kunt knallen.
De explosies en geluidseffecten verhogen de impact van je acties veel krachtiger dan je bent gewend, waardoor je je werkelijk een god gaat wanen. Een allesvernietigende oorlogsgod, welteverstaan.

OPEN VELD

Volgens de woordvoerders van Dice hadden ze geëxperimenteerd met volledig verwoestbare gebouwen, maar bleek dit de gameplay eerder



COMPANY





te reduceren dan te verrijken. Vooral in de multiplayer-stand bleek het heel goed mogelijk om in een minuut of vijf een stad of bos volkomen plat te leggen, waardoor er vervolgens dus op een open veld moest worden gestreden. Terwijl het juist de bedoeling was dat spelers op zoek zouden gaan naar nieuwe mogelijkheden om tegenstanders op creatieve manieren te verrassen. Bijvoorbeeld door waar je maar wilt een gat in de grond te schieten en hierin plaats te nemen met een snipergeweer, of - zoals besproken - dwars door muren en hekken te knallen om je eigen weg naar de vijand te vormen.
In principe kan alles kapot en kun je overal doorheen, er blijven alleen wat brokstukken overeind om de overzichtelijkheid van een geheel vlakke spelomgeving te voorkomen.

VOLGEN OF ACHTERBLIJVEN

Ik ben zeer aangenaam verrast door de kwaliteit van dit spelletje en het over-the-top-plezier dat alleen al in het eerste level viel te beleven. Door het fijne evenwicht tussen de verschillende wapens en de nieuwe mogelijkheden die een open wereld met vrijwel volledig verwoestbare objecten biedt, belooft de singleplayer in ieder geval een geheel nieuwe shooter-beleving op te leveren, iets wat mij persoonlijk veel meer prikkelt dan het wandelen over de platgetreden paden in dingen als Resistance.
Hekken en muren die blijven staan, ongeacht het aantal raketten dat je ertegenaan knalt, Bad Company rekent ermee af. Genregenoten zullen moeten volgen of achterblijven. ✪





HET VERHAAL

Zoals het hoort in een éénspelerspel wordt de actie aangezwengeld door een verhaaltje. In Bad Company is de speler één van vier stoere soldaten die zich door de belofte van goud laten verleiden ook neutrale basissen aan te vallen, en ondertussen redden ze de wereld. Of zoiets.
De mannen van Dice hebben zich voor dit stukje Shakespeare dankbaar laten beïnvloeden door Three Kings (zie screen), dus voor een betere indruk van het plot moet je die film maar eens gaan bekijken.



MULTIPLAYER

De focus ligt vooralsnog op de singleplayer maar natuurlijk wordt ook een multiplayer toegevoegd. Vooralsnog willen de mannen van Dice hier nog niets over kwijt, behalve "verwacht hetzelfde als in de singleplayer, maar dan met ruim twintig spelers tegelijk".

VERWACHTING

Vanuit technisch oogpunt lijkt het me onmogelijk om wat ik zag en speelde in een multiplayer-stand te verwezenlijken, maar misschien gaat Dice me ook op dit vlak nog verrassen.

+ Er zijn geen barrières, en als je er toch één ziet dan blaas je 'm op.
+ Vanuit technisch oogpunt de meest geavanceerde game van het moment.
- Het verhaal is overdreven joviaal en had vooralsnog weinig om het lijf.
- Hij komt pas in 2008.


JURJEN

BATTLEFIELD BAD COMPANY
XBOX 360 / PS3
DICE / ELECTRONIC ARTS
1 – 24 (?) SPELERS
ERGENS IN 2008

LITTLEBIGPLANET

Nog nooit eerder was Boris zo enthousiast over een platformgame. We vroegen ons af of Sony misschien iets in zijn thee had gedaan?



BORIS DIGT LITTLEBIG

De gamepers van over de hele wereld lijkt unaniem overtuigd van het feit dat LittleBigPlanet een van de meest veelbelovende projecten is in jaren. Op de afgelopen Game Developers Conference in San Francisco werd overigens al de conclusie getrokken dat de toekomst van videogames niet ligt bij elk jaar een nieuw deel van FIFA maar juist bij kleine projecten met een sterke creatieve identiteit. Het zou volgens de sprekers aldaar zelfs een beetje moeten lijken op kunst. Niet langer zullen dit soort titels door de massa worden genegeerd. Zelfs vrouwen zouden overgehaald kunnen worden om games te spelen zolang er maar weer wat creativiteit wordt toegevoegd aan de gemiddelde computergame.

Tot nu toe kwamen dergelijke spellen vrijwel alleen uit Japan, een land waar een veel creatiever klimaat heerst als het om videogames gaat. Denk bijvoorbeeld aan titels als LocoRoco, Katamari Damaci, ICO en Shadow of the Colossus maar ook aan Nintendo met zijn succesverhalen Wii en DS.



LITTLEBIGHYPE

Misschien was het wel Miyamoto zelf die het startsein gaf voor deze nieuwe hype met zijn Nintendogs. Het is in ieder geval voor een groot gedeelte te danken aan Nintendo dat deze frisse wind door ons videogame landschap waait.

Gelukkig heeft Sony goed opgelet en het project LBP, waarvan de geruchten gaan dat het eigenlijk voor de Nintendo Wii bedoeld was, snel naar zich toe getrokken. Het is interessant dat Sony een exclusieve licentie als GTA laat schieten en zich liever richt op een game als LittleBigPlanet. Zouden zij iets weten dat wij niet weten? In ieder geval wisten ze al in een vroeg stadium dat de game fantastisch zou worden, en daar zijn wij inmiddels ook van overtuigd.



Ik speelde vroeger met m'n dochter vaak Memory. Totdat me opviel dat ze wel heel vaak iets liet vallen. Bleek ze onder de glazen tafel de plaatjes te checken!

LBP is in wezen een platformgame maar dan met een extreem goede physics engine. Eentje die zo goed is dat alleen het rondlopen door de wereld al verslavend werkt. Denk aan het LocoRoco gevoel.

We hebben ook een level gezien waarbij een aantal slakkenhuizen in een hoge bak moest worden gelegd en dit kon alleen als ze samen een soort stofzuigerslang vastpakten waarmee ze konden vliegen.



(Door: Woot) Ze moesten toch wat met die bananencontrollers van Sony.

LITTLEBIGCOOP

LittleBigPlanet speel je bij voorkeur met z'n vieren tegelijk. Elk level bestaat uit een puzzel die vaak alleen kan worden opgelost als de vier grappige figuurtjes met elkaar samenwerken.

We speelden een level waarbij een grote bal moest worden verplaatst; dit werkte alleen als tenminste drie figuurtjes aan de bal begonnen te trekken.

Zodoende konden ze hoog genoeg komen om de slakkenhuizen naar hun plaats van bestemming te brengen. Illustratief voor de game is inmiddels het beeld van de vier avonturiers die op een skateboard

"ZELF JE LEVELS ONTWERPEN EN ONLINE ZETTEN, MOET VOLGENS DE MAKERS VAN EENZELFDE ORDE VAN GROOTTE WORDEN ALS YOUTUBE."





van de helling vliegen. Het is een sterk beeld dat draait om het gevoel van samenwerking en bereiken van een gezamenlijk doel.

LITTLEBIGLEVELEDITOR

Het mooiste aan LittleBigPlanet is de mogelijkheid om zelf je levels te ontwerpen en online te zetten. Volgens de makers moet dit van eenzelfde orde van grootte worden als YouTube. Dat klinkt misschien ambitieus maar men is ervan overtuigd dat LittleBigPlanet geen game is die een paar maanden gespeeld wordt om vervolgens te verdwijnen als voetnoot in de videogame geschiedenis.

Het idee is namelijk dat hoe meer je LBP speelt, hoe meer credits je krijgt die je vervolgens weer kunt omzetten naar zelfgemaakte en bedachte levels. Zodoende zal er binnen een korte tijd een database aan zogenaamde Third User Generated Content ontstaan die misschien alleen zijn gelijke kent in sites als YouTube en MySpace.

Overigens moeten er wel wat meer PS3's verkocht worden wil het zover komen.

LITTLEBIGGAMEPLAY

Sony doet iets heel erg goed. Iets dat me pas opvalt sinds ik een aantal PlayStation Network Games heb gespeeld. Waar Xbox Live en Nintendo's Virtual Console zich voornamelijk richten op arcade classics, daar pakt Sony het anders aan. Je zult op PlayStation Network geen retro games aantreffen. In plaats daarvan worden de spelprincipes van classic games gebruikt om nieuwe games mee te maken. En dat is precies wat ik wil. Ik heb genoeg van die ontnuchtering als ik weer zo'n topper van vroeger speel en half in shock raak van hoe lelijk de graphics eigenlijk waren. Ik wil mooie games spelen. En ik hoef ook geen remake van een oude game, ik wil gewoon iets nieuws spelen. Maar ik wil wel de herkenbaarheid en eenvoud die ik me kan herinneren van de games die ik vroeger speelde.

Sony begrijpt dat gamers eigenlijk helemaal geen arcade classics willen maar juist nieuwe games met herkenbare spelelementen. We zagen deze tactiek al bij veel Sony games op de PSP, denk aan LocoRoco en Killzone Liberation. Hetzelfde zal nu ook gaan gebeuren op PlayStation Network en LittleBigPlanet is daar een perfect voorbeeld van.

LITTLE BIG ADVENTURE

Oudere gamers kunnen zich misschien nog Little Big Adventure herinneren. Er zijn ooit twee delen van de game verschenen in het begin van de jaren '90.
De avonturen van anti-held Twinsen werden vergezeld van een fantastische sfeer, geweldige graphics en prachtige muziek. Voor die tijd was het in ieder geval schitterend en dan praat ik over het begin van het PC tijdperk (486DX anyone?). Little Big Adventure 2 werd uitgegeven door Electronic Arts maar de rechten lagen bij Adeline Software, later gekocht door Delphine Software, een Franse ontwikkelaar. Deze ging in 2001 failliet nadat het zojuist met de productie van Little Big Adventure 3 was begonnen.
Frederick Raynal, geestelijk vader van de serie, werd ontslagen en begon een nieuw productiebedrijf. Hij deed een poging om de licentie over te nemen van Delphine's schuldeisers (Sega o.a.) maar slaagde daar tot nu toe niet in.
Wat de toekomst is van de LBA serie is niet duidelijk maar toen ik voor het eerst van LittleBigPlanet hoorde dacht ik dat er na al die jaren aan een vervolg werd gewerkt. Dat bleek niet het geval... helaas.





(Door: Ztalker) Henk van de dozenfabriek nam z'n werk vaak mee naar huis.



VERWACHTING

LBP is fantastisch. Niet alleen door de sfeer maar ook door de geweldige graphics en de state-of-the-art physics engine. De game is simpel en briljant. Voor mij de eerste echte reden om een PlayStation 3 te kopen.

+ Ultieme engine.
+ Zelf levels ontwerpen.
+ Grafisch top.

BORIS

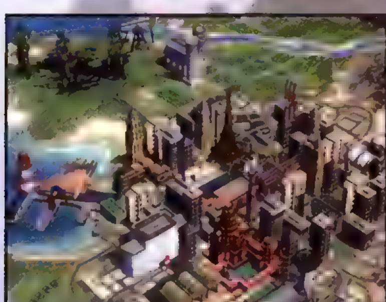
LITTLEBIGPLANET
PS3
SONY / SCEB
Q4 2007

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

JAN NEEMT STROOPWAFELS MEE

Jan mokt wel eens dat Sid Meier te veel op oude roem teert. Maar iedere keer als de man met een game aan komt zetten, begint het weer bij Janneman te kriebelen. Zelfs als het om een add-on gaat.

Sid Meier heeft Nederlandse grootouders. Dat is leuk, vooral als we op perstrip naar Firaxis gaan en een pakje stroopwafels en Hollandse drop voor hem meenemen. Dan krijgen we meteen een voorkeursbehandeling.
Maar om nu Sid Meier zelf dan maar meteen een voorkeursbehandeling te geven gaat wat ver. Voor Boris is Sid Meier zo'n beetje een halfgod, en dat de man veel betekend heeft voor de game-industrie staat buiten kijf, maar hij doet de laatste jaren niets meer dan oude franchises steeds maar weer herkauwen. Ik wil een keer wat nieuws!



Ik weet niet wat je hier moet zoeken of vinden, maar het spoor loopt overal dood.

HUMOR

Beyond the Sword is de tweede add-on voor het meesterwerk Civilization. En omdat er zoveel nieuwe gameplay in zit, voelt het spel bijna 'nieuw'. Dat is het natuurlijk niet, maar Firaxis is geen bedrijf dat eventjes snel een uitbreidinkje in elkaar flanst. Sterker, deze add-on is zo gigantisch omvangrijk dat het bijna een volledig op zichzelf staande game lijkt te worden.
En dus ben ik toch weer overstag. Die verdraaide nep-Hollander ook! Ga maar na, Beyond the Sword huisvest maar liefst twaalf nieuwe scenario's waarbij de makers lekker vrij te werk zijn gegaan. Ze vinden allemaal plaats na de ontdekking van het buskruit en zijn zeer uiteenlopend. Van een nieuwe kernwapenwedloop met Rusland tot een X-Com-achtige zombie epidemie en een confrontatie met aliens. Het lijkt wel of men zowaar een scheutje humor door de Civ IV gameplay heeft geroerd.

NEDERLAND IN CIVILIZATION

Het allerleukste is misschien nog wel dat de stroopwafel etende Nederlanders als nieuwe beschaving in de game zitten! In totaal kent de add-on tien nieuwe civilizations, waaronder ook de beroemde Babyloniërs, maar ik begin natuurlijk straks meteen een campagne met ons eigen volkje.
Heeft Meier eindelijk onze subtiele verzoekjes tijdens de vele perstrips verhoord? Het zou een keer tijd worden. Als ie nou ook eens een echte nieuwe game gaat maken, zijn we helemaal weer vriendjes. ✪

"EN DUS BEN IK TOCH WEER OOVERSTAG. DIE VERDRAAIDE NEP-HOLLANDER OOK!"



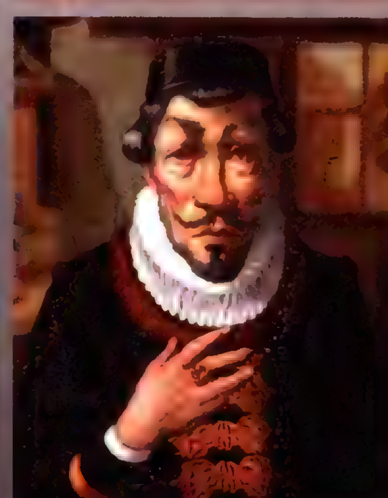
Ooit begonnen als 'Papier Hier Mannetje' had ie 't toch maar tot bewapende wegwijzer geschopt.

NIEUWE WERELDWONDEREN

Een van de grootste bevredigingen op aarde na seks en het checken van je kapitaalrenterekening is het vrijspelen van de wereldwonderen in Civilization IV. Dat je na uren en uren hard werk kolossale bouwsels vrijspeelt die jouw strategische en leidinggevende vermogen op epische wijze symboliseren.
De meeste wereldwonderen uit het origineel kende ik wel, maar de nieuwe wonderen uit Beyond the Sword zeiden me niet allemaal evenveel .Ik neem ze even met je door:

- **Zeus' standbeeld**: Een van de klassieke wereldwonderen uit de Oudheid. Een stoer, fier standbeeld van de Griekse oppergod, al heb ik na God of War 2 wel zo mijn bedenkingen bij dit eigenlijk best wel nare heerschap.
- **Christo Rendentor**: Deze ken je ook wel; dit is Portugees voor "Christus de Verlosser" en betreft een gigantisch groot standbeeld van Jezus. Het standbeeld is 38 meter hoog, en staat op de 710 meter hoge berg Corcovado, uitkijkend over de stad Rio de Janeiro.
- **Shwedagon Paya**: Een van de grootste Boeddhistische tempels ter wereld. Deze gouden pagode ligt in Myanmar (voormalig Birma).
- **Mausoleum van Maussollos**: Een andere klassiek wereldwonder maar ik had er nog nooit van gehoord. Het schijnt een zeer indrukwekkend Mausoleum te zijn van een Perzische gouverneur.
- **De Moai**: Oftewel de mysterieuze stenen beelden op Paaseiland (zie screen).









VERWACHTING

De add-ons van Civilization gaan één nooit over nacht ijs en na Civ IV: Warlords lijkt dit wederom een hele dikke, uitgebreide en toffe aanvulling te gaan worden. Het feit dat je nu met Nederlanders kunt spelen maakt het er alleen maar leuker op.

+ Heel veel nieuwe gameplay.
+ Nederland speelbaar.
+ Uiteenlopende en lollige scenario's.
- Wanneer komt Sid nu eindelijk weer eens met een compleet nieuwe franchise?



JAN

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD
PC
FIRAXIS / 2K GAMES / TAKE TWO
VERWACHT 28 JULI 2007


Wii
De ultieme horror
resident evil 4
Wii edition
Realistische besturing, talloze spelstanden en pure doodsangst bij elke stap die je zet: dit is de ultieme Resident Evil 4! Voor een kwaad zo verdorven als dit heb je een krachtig wapen nodig. Wii heeft dat wapen!
18+
www.pegi.info
CAPCOM
resident evil™ 4 Wii edition ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
TM, ®-AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.
www.wii.com
www.residentevil.com

MANHUNT 2

JEROEN MOORDT OF Z'N LEVEN ER VANAF HANGT



In een verduisterde presentatieruimte van het Rockstar London kantoor fungeren de televisie en het rode lampje van de PS2 controller als enige lichtbronnen. Jeroen bevindt zich in een lege garage terwijl buiten een onguur type hem staat op te wachten...

Mijn taak is om ongezien langs een vent te komen die mij buiten de garage opwacht. Maar dat is me te simpel. In de geest van het spel is het leuker om die man dood te maken, dit is immers Manhunt en niet Splinter Cell of Metal Gear Solid. Die man moet kapot het liefst zo bloederig en luguber mogelijk. Het is dan ook geen toeval dat er een glasscherf in diezelfde garage ligt. Nu is het wachten tot de man met zijn rug naar mij toe staat en ik hem kan besluipen.

"DIE MAN MOET KAPOT, HET LIEFST ZO BLOEDERIG MOGELIJK."

RONDSPROEIEND BLOED

Daniel (mijn alterego in dit spel) heft automatisch zijn hand als hij zich op de juiste afstand van zijn slachtoffer bevindt. Door nu de vierkant-toets ingedrukt te houden, verschijnt er een icoon dat kleurt van wit/grijs naar oranje en vervolgens naar rood. Het is de graadmeter voor hoe luguber jouw aanval zal zijn.
Ik wacht natuurlijk op het rode licht, om vervolgens de knop los te laten. De glasscherf verdwijnt in de oogkas. Niet één keer, niet twee keer maar vaker, waarna de camera dieprood kleurt van het rondspattende bloed.
Ik vervolg mijn weg naar een vervallen huis met een speeltuintje voor de deur. Even verandert het beeld.



Hij maakte ze zo makkelijk af, dat ie ook wel Manhuntelaar werd genoemd.

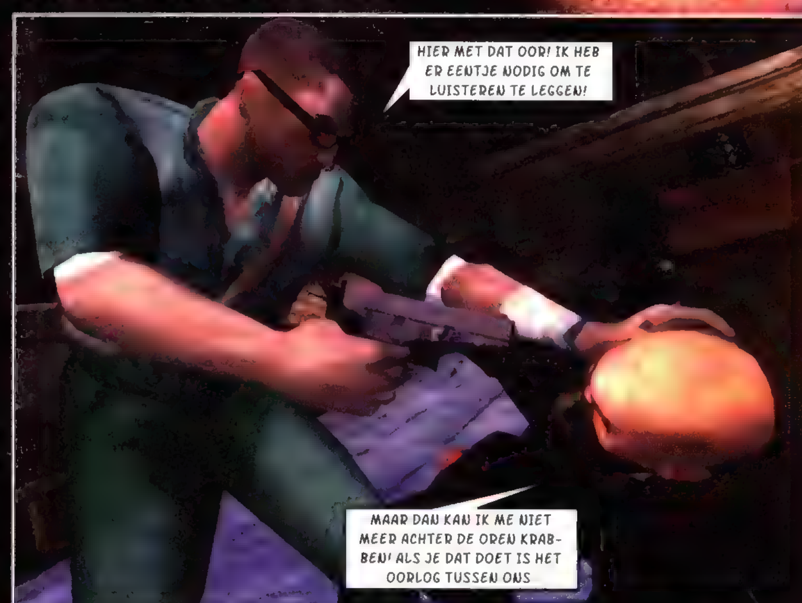
De zon schijnt, het huis ziet eruit als nieuw en ik hoor het geluid van spelende kinderen. Het beeld is net zo snel verdwenen als het gekomen is. Eén ding is duidelijk: Manhunt 2 speelt met je brein en laat je dingen zien die er niet zijn. Maar waarom? In het huis hoor ik weer die kinderstemmen en zie ik geestverschijningen door muren lopen en televisies met vreemde symbolen. Word ik blootgesteld aan psychische experimenten?

OPGEJAAGD

Een tweede speelsessie in een nieuw gebied confronteerde me met een heel andere vibe. Ik speelde nu met Leo, de man waarmee Daniel uit de gevangenis ontsnapte. Rockstar wil nog steeds niet bevestigen dat Daniel en Leo één en dezelfde man zijn, maar ik weet wel beter.



Hoe dan ook, de actie in een oude fabriekshal gaf me het ene moment het idee opgejaagd wild te zijn dat moest rennen voor zijn leven, terwijl ik even later schuilde in de schaduwen om de rollen om te draaien. De jagers werden mijn prooi.
Constant zat ik op het puntje van mijn stoel. Het ene moment was ik 'on the run' terwijl ik het andere moment een militair besloop die zich kotsend over het verminkte lichaam

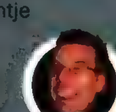


van zijn collega boog, en een breekijzer in zijn kop ramde.
In de PU van vorige maand had ik al gezegd dat Manhunt 2 een stuk meer verhaalgedreven is en dat kan ik na deze speelsessie alleen maar bevestigen. Als de rest van de game dezelfde kwaliteit biedt als de door mij gespeelde levels, dan gaan we een moorddadige zomer tegemoet.

VERWACHTING

De meer verhaalgedreven gameplay lijkt me een zeer goede keuze geweest. Ik kijk dan ook reikhalzend uit naar het moment waarop Manhunt 2 op mijn bureau valt en ik het testhok rood kan laten kleuren.

- + Nieuwe manieren om te doden.
- + Actie die je op het puntje van je stoel houdt.
- − Onsmakelijk voor jongere spelers.



JEROEN

MANHUNT 2
ROCKSTAR LONDON / ROCKSTAR GAMES / TAKE TWO
1 SPELER
16 JULI 2007

NIEUWE MANIEREN OM TE DODEN

Manhunt 2 heeft enkele nieuwe manieren om vijanden om te leggen. Zo kun je nu executies uitvoeren als je in het bezit bent van een vuurwapen, bijvoorbeeld door een pistool in de mond van je belager te duwen en dan de trekker over te halen.
Als je over een balkon sluipt en beneden bevindt zich een tegenstander, dan kun je hem met een moordwapen (een breekijzer?) in de aanslag bespringen.
Zo zijn er talloze manieren om iemand om te brengen. Steek bijvoorbeeld een plas benzine aan waar een vijand in staat of gebruik een dikke injectiespuit....



TRANSFORMERS THE GAME

Wat hebben Maarten en de Transformers gemeen? Nou, ze stammen allebei uit 1984 en dat vond onze jonge baklap een mooie reden om de preview van deze game op te eisen.

Ik heb me in het lichaam, nou ja, het ijzeren omhulsel van Transformer Bumblebee verplaatst, en voel me sterk en oppermachtig.
Ik sta in een typisch Amerikaanse stad. Brede wegen met palmbomen, groene verkeersborden erboven, veel gebouwen eromheen en een heerlijk zonnetje. Geen vuiltje aan de lucht.
Helaas wordt er roet in het eten gegooid omdat een invasiemacht van Decepticons hele andere plannen heeft. Die gasten willen maar één ding en dat is dat mooie stadje in een bergje smeulend puin veranderen. Aan mij de taak om die bad guys te stoppen.

BRAVE BUMBLEBEE

Ik ben als Bumblebee het sterkst in melee combat. Met één lompe slag ros ik een Decepticon finaal aan stront. Heerlijk voelt dat. Klats! Om het leuker te maken pak ik af en toe een passagiersbus op en smijt 'm richting een vijandige robot. Kloeink! Even lomp als vermakelijk. Ik kan maar geen genoeg krijgen van de explosies die daarmee gepaard gaan.
Als ik dat zat ben, trek ik met gemak een palmboom uit de grond en begin ik in het wilde weg te zwaaien. Zo is eigenlijk alles wat op je pad komt op te pakken en als wapen te gebruiken. Denk aan verkeersborden, hekwerken, stukken beton en auto's. Net zoals alles kapot geslagen kan worden.
Daarnaast beschik ik over behoorlijke firepower en schud ik raketten letterlijk uit m'n mouw. Een aardige vechtmachine dus. De actie die daarbij komt kijken is intens en werkt verslavend. Het voelt een beetje als een kruising tussen GTA, Crackdown en MechAssault.

EVIL BLACKOUT

Niemand die mijn stadje en m'n goede humeur kan verdrijven. Zelfs geen zwerm Decepticons, want ook al beginnen ze aan de andere kant van de stad aan te vallen; ik verander gewoon met een simpele druk op de knop in een retesnelle auto en scheur naar de plek des onheils. En dan begint het circus opnieuw. Oké, oké, een brave Hendrik zijn gaat op den duur best een beetje vervelen. Het is af en toe ook lekker om alles kapot te rammen. Vandaar dat ik ook even met Blackout, een van de Decepticons, heb gespeeld met als opdracht de legerbasis waar ik gedropt ben, binnen een bepaalde tijd te vernietigen.
Blackout kan dat op verschillende manieren. Hij kan zichzelf transformeren tot een helikopter en vanuit de lucht alles platgooien, maar wat beter werkt, is de helikopterwieken gebruiken als gigantische scheermessen om zo alles aan gort te slicen. Tenten, vliegtuigen, tanks, corridors: met alles wat overeind staat, maak ik korte metten.
Normaal gesproken ben ik wel gecharmeerd van de evil side maar bij de Transformers merkte ik al snel dat ik toch liever bescherm dan vernietig. De uiteindelijke keuze is natuurlijk aan jou. ✪

MAARTEN VERANDERT IN EEN VECHTMACHINE





En die Amerikanen altijd maar zeiken over onze coffeeshops, terwijl ze zelf gewoon drugstores hebben!

> **"HET VOELT EEN BEETJE ALS EEN KRUISING TUSSEN GTA, CRACKDOWN EN MECHASSAULT."**



VRIJHEID

Hoewel de game het verhaal van de film (vanaf 4 juli in de bios) zal volgen, ben je behoorlijk vrij in je doen en laten. Terwijl ik een beetje met Bumblebee aan het kutten was (het transformen van robot naar auto ziet er namelijk heel vet uit) kreeg ik genoeg sidequests aangeboden waar ik me in kon gooien.
Zo was er een missie waar ik een route moest afleggen via bepaalde aangegeven punten, net als in Crackdown. Die punten liggen trouwens niet voor je neus maar bijvoorbeeld boven op een gebouw. Geen probleem, want Bumblebee kan à la Spider-Man gewoon op gebouwen klimmen. Het oogt overigens wel iets minder soepel...



De eerste Bumblebee dateert alweer van een dikke twintig jaar geleden.

VERWACHTING

Nadat ik was weggeblazen door het indrukwekkende introfilmpje heb ik een klein uurtje van spetterende actie en grafisch geweld mogen genieten. Dat smaakte naar meer!

- + Vrijheid blijheid.
- + Alles kan kapot.
- + Transformers zijn en blijven cool.
- − Misschien te weinig diepgang.



MAARTEN

TRANSFORMERS
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii / PS2
TRAVELLERS TALES / ACTIVISION / CONTACT DATA
EIND JUNI 2007

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

JURJEN SCHUIFT DOOR GANGEN

Het is en blijft een vreemd bedrijfje, dat Umbrella. Ze produceren niet alleen aspirientjes maar ook mijnenwerpers en zombievormende virussen. Jurjen onderwierp het bedrijf aan een nader onderzoek.

Je hebt er vast weken van wakker gelegen. Hoe zit dat toch met dat vreemde bedrijfje Umbrella? Wat is hun doel en oorsprong? Vanwaar hun ondergang?
De antwoorden ga je vinden in de Umbrella Chronicles, een nieuwe Resident Evil in voornamelijk oude omgevingen, namelijk die uit deel 1, 2, 3 en Zero.

SCHILDERIJTJES

Als je één of meer van deze delen hebt gespeeld, dan weet je dat zij in een beperkt soort 3D waren uitgevoerd. De ruimtelijk ogende en sierlijk gedetailleerde omgevingen stonden stil, als schilderijtjes, en daar kon je dan met iets minder gedetailleerde personages doorheen bewegen om gedwee schuifelende zombies door hun verrotte koppen te knallen.
Af en toe sprong er eens een hond naar je strot of werd je omsingeld door een reuzenslang.

AUTOMATISCH

We gaan het allemaal nog eens meemaken, maar nu in werkelijk 3D, wat er eigenlijk op neerkomt dat de omgevingen niet stilstaan maar over het beeldscherm bewegen. Dat is natuurlijk fantastisch nieuws. Iets minder fantastisch is het feit dat ze dit vanzelf doen. De omgevingen. Door beeld bewegen.
RE:UC is een zogenoemde on rails-shooter, wat betekent dat je blikveld automatisch door de zombiegevulde gangen schuift. Het enige wat jij hoeft te doen is richten, met de Wii-afstandsbediening, en schieten, met de B-knop.



De voorrondes voor het Songfestival 2008 zijn in Oost-Europa alweer begonnen.

Maar omdat de Wii het bovenal goed doet bij heikneuters en bovenbuurvrouwen, heeft Capcom besloten de besturing zo eenvoudig mogelijk te maken. Tegelijk sturen en richten, nee, daar zit Mien uit Assen niet op te wachten. Daar raakt zij van in de war en dat willen we niet.
Vandaar dus, dat we nu geen volwaardig nieuw RE-avontuur krijgen maar een kloon van een oppervlakkig arcadespelletje als House of the Dead. Voor een volwaardig nieuw RE-avontuur moet je een échte console aanschaffen.

> "VOOR EEN VOLWAARDIG NIEUW AVONTUUR MOET JE EEN ÉCHTE CONSOLE AANSCHAFFEN."



VIER PERSONAGES

Nah, ik overdrijf natuurlijk. Want deze Chronicles belooft toch wel ietsje meer te worden dan House of the Dead.
Allereerst kun je het blikveld telkens wat naar links of rechts verschuiven met de stick van de Nunchuck, bijvoorbeeld om voorwerpen en wapens te vinden die je kunt oppikken met een druk op de A-knop.
Afhankelijk van de situatie kun je de A-knop ook gebruiken om een nabije griezel te trakteren op een stoot of trap tegen zijn gebit of onderbuik.
De mogelijkheden hierbij zijn afhankelijk van het bestuurde personage. Er komen waarschijnlijk vier personages beschikbaar, die per hoofdstuk in willekeurige duo's opgedeeld kunnen worden. De keuze van het tweetal is van grote invloed op het verhaal, dat gelijk met de actie door blijft lopen en duidelijk meer is dan een excuus om de actie aan op te hangen.

DUIZELEN

Naast de omgevingen en vijanden uit de eerste vier delen zijn ook wat nieuwe omgevingen toegevoegd, en om de game één keer van begin tot eind te doorlopen zul je volgens Capcom zo'n vijftien tot twintig uur aan het knallen zijn. Tel daarbij de mogelijkheden om dit nog eens te doen met andere hoofdrolspelers, en ik raak in de war.
We krijgen dan wel geen volwaardig RE-avontuur, maar het belooft wel een volwaardige game te worden. Een arcadeshooter.
We moeten het er maar mee doen, als Wii-bezitters. ✪



"VERDEBILISEREN"

De GameCube was in de ogen van velen een teleurstelling, maar dat had vooral met verkoopcijfers te maken. Het blijft in mijn ogen een geslaagd en fantastisch ding, alleen al omdat er met Wind Waker, Metroid Prime en twee meesterlijke Resident Evil-avonturen enkele van de beste actie-avonturen aller tijden voor verschenen.
Het is echt jammer en bijzonder teleurstellend dat Capcom de serie meent te moeten "verdebiliseren" voor het Wii-publiek vanwege het feit dat de Wii in de ogen van velen een succes is.

HEIKNEUTERS EN BOVENBUURVROUWEN

Was dit de bedoeling? Nee, dit was niet de bedoeling. Oorspronkelijk moest dit een RE4-achtige trip door de gangen uit het verleden worden, waarbij je dus zelf je personages zou kunnen besturen.



Een beetje ontstoken keel. Zeker net een grieperig zombietje genuttigd.

VERWACHTING

Deel 5 gaat naar de andere consoles. Dat blijft een beetje zuur, maar neemt niet weg dat deze Chronicles best leuk kan worden.

+ Omgevingen uit vier fantastische horroravonturen voor het eerst in écht 3D.
+ Speelduur van vijftien tot twintig uur.
- Beperkte spelopzet.
- Minder avontuurlijk.



JURJEN

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES
Wii
CAPCOM / NINTENDO
EIND 2007

WARHAWK

Op de afgelopen Tokyo Game Show kwam Warhawk aan als een natte sok op een apenbil maar gelukkig is er inmiddels het nodige verbeterd aan de game. Boris zocht het uit.

BORIS KNALT ONLINE

Ik zie nog het gezicht van Gameking Dennis voor me toen hij in Warhawk met de PlayStation 3 controller stond te zwaaien in de hoop zijn vliegtuig van de grond te krijgen. Het werkte voor geen meter.
Inmiddels is er een boel gesleuteld aan het spel en heeft Sony de beslissing genomen dat de game niet langer full box in de winkel komt te liggen maar als download zal worden aangeboden via het PlayStation Netwerk. Per slot van rekening is de game alleen speelbaar online tegen andere PSN gamers en dat zou een volledige prijs ook niet rechtvaardigen. Sony heeft nog niet bekend gemaakt wat de game nu zal gaan kosten maar wij vermoeden dat het bedrag ergens rond de 20 euro zal liggen.



Een machinegeweer waar je ook mee kunt sturen; je moet er maar op komen.

BETER DAN TOKYO

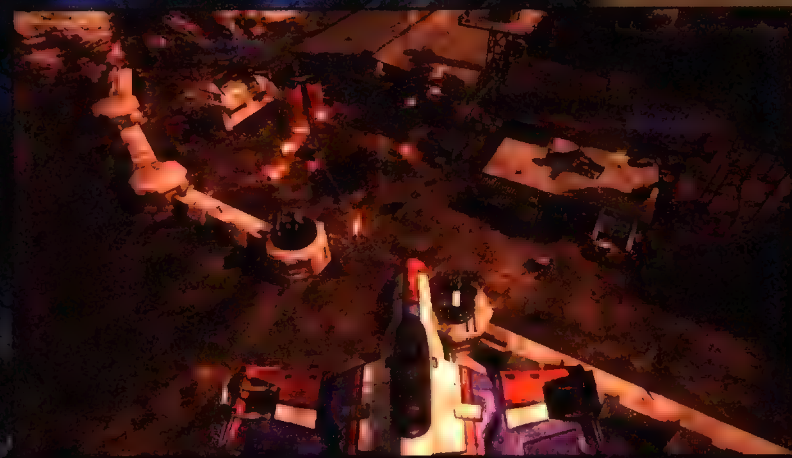
Tijdens de PSN dagen in Londen kregen we de game te spelen en het was een verschil van dag en nacht met de versie die we vorig jaar in Tokyo zagen.
De besturing was bijgewerkt; de Sixaxis besturing staat nu standaard uit en de gameplay voelt daardoor een stuk beter aan.
En aangezien Warhawk zich niet alleen in vliegtuigen afspeelt, is de besturing van de tanks en te voet ook stukken beter. Het is nu veel meer een Battlefield-achtige ervaring dankzij de intense gevechten die losbarsten en vaak even snel weer zijn afgelopen.

Omdat de levels klein en overzichtelijk zijn, zal de actie zich meestal op één plek afspelen. Twee tanks ontmoeten elkaar, beginnen op elkaar te knallen en iedereen komt op de explosies af. Vliegtuigen scheren over en proberen de vijandelijke tank op te blazen en spelers te voet bemannen luchtafweergeschut om de vliegtuigen uit de lucht te halen. Het is intens, het werkt goed en het voelt goed!

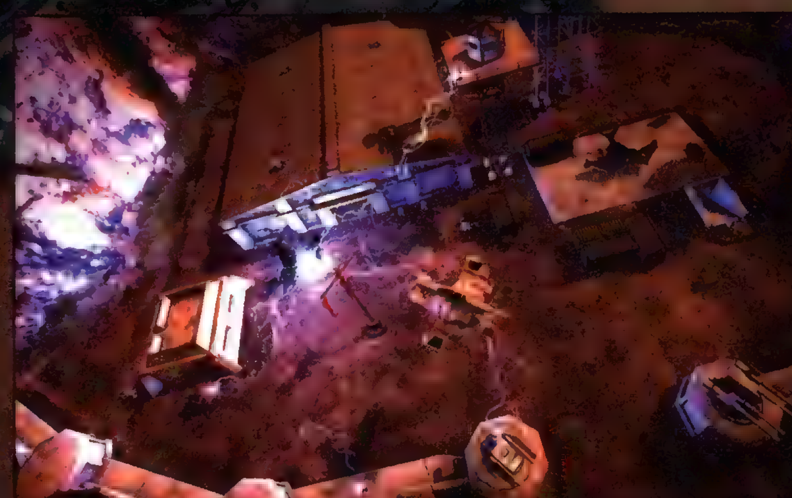
"HET IS INTENS, HET WERKT GOED EN HET VOELT GOED!"

GOED NIEUWS

Warhawk zal waarschijnlijk kort na de zomer te downloaden zijn en dat is goed nieuws voor alle PlayStation 3 bezitters.
In de eerste plaats omdat Warhawk vet is, in de tweede plaats omdat het tof is om online met je PlayStation te spelen en in de derde plaats omdat er nog geen Battlefield-achtige game was voor de PlayStation 3. Of we de review versie van de game net zo enthousiast begroeten, lees je hopelijk binnenkort.



Die jet is volgens mij een gastrolletje van Transformer Starscream.



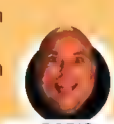
Grote spanning want de stroom schokkende gebeurtenissen volgen elkaar bliksemsnel op.



VERWACHTING

De PlayStation 3 is hard toe aan nieuwe originele games. Warhawk is zo'n game en het business model dat Sony heeft gekozen is werkelijk briljant. Geen doosjes meer, geen boekjes, gewoon lekker downloaden die hap!

+ Door downloaden goedkoper.
+ Intense actie.
+ Sixaxis besturing geen optie meer.
− Sixaxis besturing geen optie meer.



BORIS

WARHAWK
PLAYSTATION 3 / PSN
INCOQ INC. / SONY / SCEB
RELEASE: Q4 2007

GRATIS BRAVIA

Na afloop van de presentatie was er een wedstrijd tussen alle aanwezige journalisten waarbij de winnaar naar huis mocht met een 40' HD Ready Sony Bravia TV.
Onze gewaardeerde concullega Jelle van Insidegamer ging er met de prijs vandoor dankzij een spectaculaire exploit die hij al snel ontdekte. Hij pikte een aantal homing missiles op en vloog met zijn vliegtuig een flink eind uit het speelveld. Vervolgens knalde hij de missiles op de overgebleven vliegtuigen die in de verte rondjes rond elkaar vlogen. Daarna weer terug om meer missiles te halen enzovoort enzoverder.
Zijn tactiek was zo succesvol dat de makers na afloop even een hartig woordje met hem kwamen spreken. Per slot van rekening is het een beetje genant als developers door journalisten gewezen moeten worden op de zwakke plekken in een game.



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

MAARTEN VECHT OP DE WII

De Mortal Kombat serie was ooit een icoon in de game-industrie. Zou de overzetting van het middelmatige Mortal Kombat Armageddon naar de Wii, de serie weer iets van z'n glans terug kunnen geven? Maarten blikt vooruit.

"HET WERKT ALS EEN TIET EN VOELT OOK NET ZO LEKKER AAN."

Het eerste dat in me opkwam toen ik aan Mortal Kombat op de Wii dacht, was 'hoe dan, zoiets als dat boksspelletje in Wii Sports?' Dezelfde vraag stelde Ed Boon, het brein achter de serie, zichzelf toen ze met de overzetting van de MK PS2 game begonnen. Inderdaad hebben Boon en consorten heel even gedacht aan een besturing zoals in het Wii-boksspelletje, maar men zag daar net zo snel weer vanaf.
"Het is niet accuraat genoeg", vertelde Ed me. "Bovendien zou je binnen twee minuten doodmoe zijn".



SPECIAL MOVES

MKA is uiteindelijk precies dezelfde game als die eind vorig jaar op de PS2 uitkwam maar dan met een nieuwe besturing - de Wii besturing. Met de Nunchuk doe je het standaardwerk zoals bewegen, blokken en springen en met de vierpuntsdruktoets sla en schop je.
De beweeglijkheid van de Wii controller komt pas aan bod bij de special moves. Scorpion beschikt bijvoorbeeld over de bekende grappling hook. Door de B-button in te drukken en een snelle beweging van rechts naar links en weer terug te maken en vervolgens de B-button op het juiste moment los te laten, maak je deze (voorheen lastige) special move. Een kind kan de was doen, het werkt als een tiet en voelt ook net zo lekker aan.
Een special move is nu veel makkelijker dan in eerdere delen en dat is volgens Boon nu net de bedoeling: "We wilden de game toegankelijker maken voor een groot publiek, dat is immers het hele idee achter de Wii."



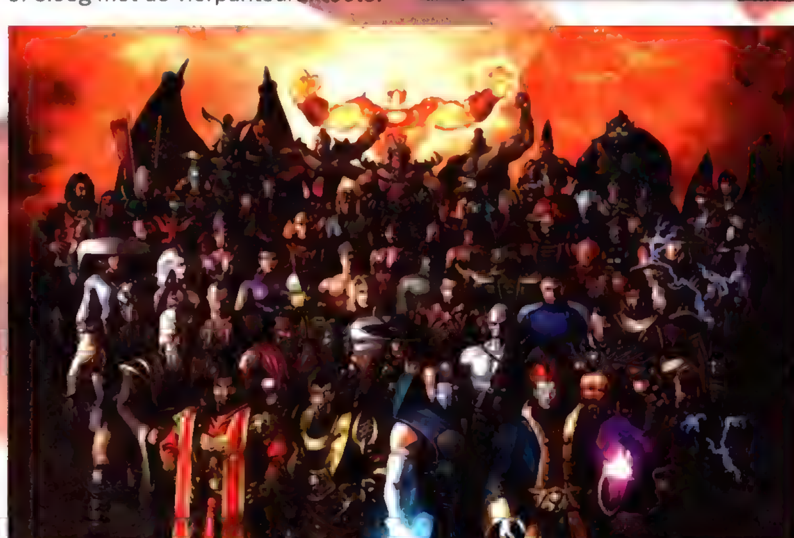
Vanwege problemen met een koude start werd Jarek 's ochtends altijd lekker opgewarmd en met een kabel vlotgetrokken.

TIMING

Hoewel er nog wel wat timing bij komt kijken, is het inderdaad niet moeilijk om de moves te maken, maar dat doet niets af aan de fun. In het begin haalde ik veel bewegingen door elkaar, maar toen ik Ed Boon met het grootste gemak een battle zag spelen en move na move uit de remote zag toveren, kwam ik tot de conclusie dat ik gewoon iets meer training nodig had. "Ik kan ze met m'n ogen dicht maken", vertelde Boon me ter bevestiging.

BALANS

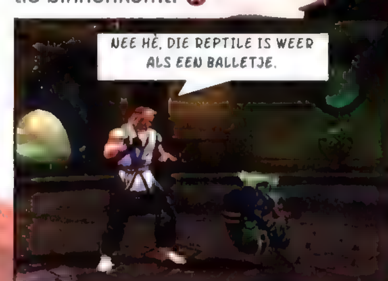
De speelsessie vloog voorbij. Echter, ik merkte na dertig minuten (en een zere pols) dat ik alleen maar gebruik maakte van de special moves door te slingeren met de remote en ik helemaal niet schopte of sloeg met de vierpuntsdruktoets.



FINISH HIM!

Als je een tegenstander aan gort geramd hebt, is het tijd voor de fatality move. De kreet 'Finish him!' galmt je tegemoet. Met een flinke stoot naar voren met de Wii Remote en een ferme ruk naar boven, trek je de kop van de romp van de tegenstander die je vervolgens tot rode ketchup vermorzelt. Heerlijk!

Dit is precies waar ik een beetje bang voor ben. Je hebt de neiging om gebruik te maken van één van de twee technieken, terwijl het juist de kunst is om het te combineren.
Ik moet dat maar eens beter bekijken als de review-versie op de redactie binnenkomt. ✪



WIST JE DAT

- Het naast de besturing met de Nunchuk en Wii Remote, ook mogelijk is om met de classic controller en zelfs de Game Cube controller aan de slag te gaan?
- Dat best wel suf is, want waar heb je een Wii voor?
- De mode Endurance is toegevoegd waarin je een serie van tegenstanders moet verslaan zonder health erbij te krijgen na een battle?
- Je je eigen fatality moves kunt bedenken?
- Ook deze versie een Mariokart-achtige minigame bevat?



VERWACHTING

Een aardig weerzien met een Mortal Kombat game op een Nintendo console. Ik heb best genoten, maar ik moet écht nog even de review versie checken voor een definitief oordeel.

- + Goed gebruik van de Wii.
- + Arcade tempo.
- − Special moves misschien te makkelijk.
- − Geen online mode.



MAARTEN

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
WII
MIDWAY STUDIOS CHICAGO / CONTACT DATA
JUNI 2007

POKÉMON DIAMOND / PEARL

Als kleine jongen liep hij altijd te struinen door de tuin van zijn opa om met broekzakken vol met slakken weer thuis te komen. Jeroen was en is nog steeds een echte verzamelaar.

JEROEN VANGT ZE ALLEMAAL

Mijn Pokémon avonturen begonnen al als klein jongetje. Ik verzamelde beestjes als spinnen, rupsen, slakken, kikkers en salamanders. Destijds had je nog geen Pokébal-len waar je ze in kon bewaren dus gebruikte ik lege glazen potten en maakte gaten in de deksel, zodat er nog zuurstof bij kon.

POKÉMON

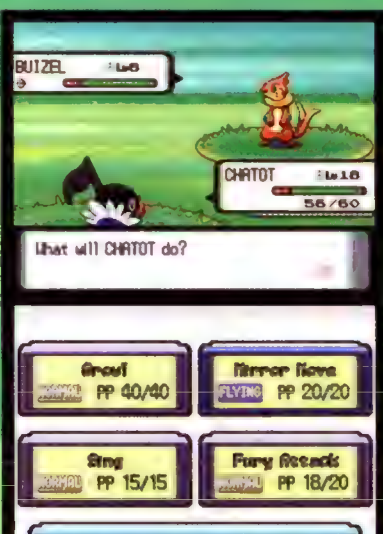
Eigenlijk ben ik met dat verzamelen nooit gestopt; alleen verzamel ik m'n beestjes tegenwoordig niet meer in glazen potjes maar op de Nintendo DS, en ik ben al aardig op weg. Al ben ik nog steeds naarstig op zoek naar een Abra, dat dekselse vosje weet steeds uit mijn klauwen te ontsnappen.

Mijn favoriet tijdens dit avontuur (ik speel de Pearl versie) is het vurige aapje Chimchar. In vorige edities koos ik ook steeds voor een vuur Pokémon bij aanvang van mijn avontuur en daar is dus geen verandering in gekomen. Hoe aandoenlijk het schildpadje en de kleine pinguïn ook mogen zijn, die aap is het helemaal voor mij.

Het feit dat ik in het begin van mijn avontuur wederom kan kiezen uit een vuur, water en gras Pokémon geeft al aan dat er vrijwel niets veranderd is in de opzet van dit nieuwste Pokémon avontuur. Ik weet dus al dat mijn eerste HM rock smash zal zijn, dat ik begin met een old rod en later een fiets zal krijgen waardoor ik weer verder kan in de wereld van Pokémon.



Door tufke: In deze shop haal je een hete steen, een legging voor je staart en een dampende steen. Dit is Pornomon Vagimond.



(Door: Nox) Chatot gaat eerst even langs de Kamer van Koophandel.

NIEUW

Toch zijn er wel een paar nieuwe zaken aan het avontuur toegevoegd. Natuurlijk is er weer een shitload aan verse Pokémon die gevangen en getraind kunnen worden en deze keer is er ook een heuse dag en nacht cyclus, wat inhoudt dat de avond in het spel valt of de zon opkomt als dat bij jou ook het geval is. Dit heeft invloed op wat voor Pokémon je tegen het lijf zult lopen als je door het hoge gras aan het struinen bent.

Verder krijg je een horloge dat, naast de tijd, eveneens meet hoeveel je loopt en dat uit te breiden is met allerlei handige extra's.

> "JE KUNT NU ONLINE TEGEN JE VRIENDEN STRIJDEN EN POKÉMON RUILEN MET TRAINERS OVER DE HELE WERELD."

WI-FI

De belangrijkste toevoeging is natuurlijk Wi-Fi. Je kunt nu online tegen je vrienden (wel weer eerst die rottige friendcodes uitwisselen) strijden of je kunt overbodige Pokémon ruilen met trainers over de hele wereld. Dit doe je door jouw Pokémon weg te zetten met als voorwaarde dat je er een bepaald zakmonstertje voor terug wilt hebben. Bijvoorbeeld een Magicarp voor een level 100 Onyx of iets dergelijks. Echt, ik ben ze tegengekomen hoor.

Zelf heb ik nog geen ruilhandel ondernomen. Ik wil eerst al die acht badges bij elkaar sprokkelen voor ik overbodige Pokémon te ruil aan ga bieden.

Eerst maar eens die rottige Abra vangen...



(Door: Robin T) Jongens, jullie kunnen altijd op me rekenen.



VERSLAVEND

Dat deze nieuwe Pokémon goed zal verkopen, is voor Nintendo een zekerheidje. Ze zullen zich eerder druk maken of ze wel aan de vraag kunnen voldoen. Neem Pokémon Ranger; dat slappe avontuurtje met te veel tekst en zielloos rondjes draaien met je stylus loopt als een trein.

Zet de naam Pokémon erop en het product is niet aan te slepen. Wij vragen ons af of er ooit een eind zal komen aan de ongekende populariteit van die pokéshit.



VERWACHTING

Pokémon Diamond / Pearl zal weer heel wat kinderen vijftig euro armer maken vanaf het moment dat ie in de winkels ligt.

- + 40+ uur op Pokémon jacht.
- + Wi-Fi vechten en ruilen.
- − Weer dezelfde statische turn-based gevechten.
- − Daar gaat mijn sociale leven.



JEROEN

POKÉMON DIAMOND / PEARL
DS
NINTENDO
27 JULI 2007

ALIEN SYNDROME

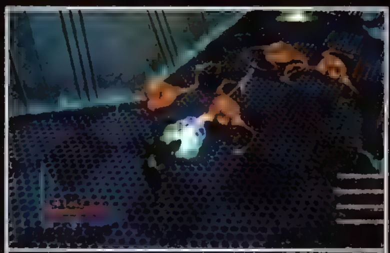
In de tijd dat Maarten nog aan een sappige speen sabbelde, stond in menig arcadehal de game Alien Syndrome. Precies twintig jaar later komt Sega met een volledig nieuw spel onder dezelfde naam aanzetten voor PSP en Wii.



In Alien Syndrome kruip je in het mooie lichaampje van Aileen Harding. Ze is een Earth Command Trooper en dan weet je als ervaren gamer genoeg: dat is aliens knallen geblazen.
Dat knallen doe je vanuit een top-down view en omdat je continu met een blaffer in je hand aan het schieten bent, zou je denken dat je deze game onder het shootergenre kunt rangschikken. Toch valt Alien Syndrome eerder in de categorie action-RPG, want al hoppend van ruimteschip naar ruimtestation haal je experience points, vind je een shitload aan items en level je up.

HAKKEN

Ik kwam in Alien Syndrome ontzettend veel wapens tegen. Het hangt echter van je gekozen klasse (vijf opties) af of je ze gelijk kunt gebruiken.
Naast typische science-fiction wapens als laserguns, granaatwerpers en vlammenwerpers krijg je ook gigantische melee wapens in je klauwtjes om het buitenaardse gespuis mee om zeep te helpen.
Wat me wel gelijk opviel is dat het hack 'n slash gehalte soms wel erg hoog is. In de eerste levels komen de wormachtige aliens overal vandaan en om je target te bereiken, moet je veel munitie gebruiken of je zwaait je helemaal rot met je melee wapen.



Die monsters doen me denken aan die keer dat m'n zoon me riep om vol trots te laten zien wat voor een enorme drol hij had gefabriceerd.

LEKKER WIJF

Aileen is een lekker wijf en dat zal dan ook wel de reden zijn dat de camera vrijwel constant heel dicht op haar ingezoomd is. Niks mis mee zou je denken, want de game ziet er fraai uit en de explosies kun je zo goed bekijken... maar handig is anders. Je gezichtsveld is op deze manier soms vrij beperkt. Daarnaast zit de camera vaak achter buizen en pijpleidingen. Gelukkig staat op de map wel aangegeven waar je naartoe moet en waar de vijanden zitten.
Een toffe feature, die ik overigens nog niet heb kunnen testen, is dat Alien Syndrome met z'n vieren in co-op mode te spelen is. Als je dus wilt dat de nagellak van Aileen niet beschadigt, dan kun je de hulp van je vrienden inschakelen. Net als in de arcadehal.



VERWACHTING

[illegible]

- \+ [illegible]
- \+ [illegible]
- – [illegible]
- – [illegible]

MAARTEN

ALIEN SYNDROME
PSP / Wii
TOTALLY GAMES / SEGA
1 - 4 SPELERS
JULI 2007

Wii

BIG BRAIN ACADEMY

Misschien dat het tóch helpt, dat trainen van je hersenen. Jurjen schreef na het testen van Big Brain Academy namelijk voor het eerst sinds maanden een leuk en informatief stukje tekst zonder in van die bizarre wazigheden te vervallen. Dat het woord 'leuk' wat te vaak wordt gebruikt nemen we dan maar voor lief.

Of je het nou leuk vindt of niet, Nintendo heeft de afgelopen jaren een paar nieuwe dingetjes bedacht die behoorlijk zijn aangeslagen. Twee van die leuk bedachte successnummers zijn het fenomeen hersentraining en de aanwijsfunctie van de Wii-afstandsbediening. Beide komen voor het eerst, en vast niet voor het laatst, samen in Big Brain Academy. Een leuk nieuw spel voor de Wii.



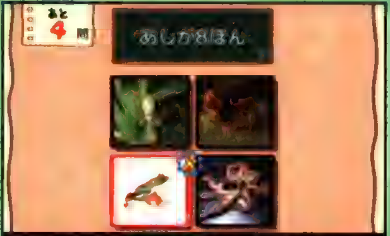
Wie stop ik in De Gouden Kooi? Een rat toch?



Hier komen kamervragen over. Raad jij van welke partij?

NADEEL

Er verschijnen vier animaties in beeld, jij moet aanwijzen welke niet in het rijtje thuishoort. Als je het goed hebt, verschijnt de volgende opgave, een tikje lastiger dan de vorige.
Dit spelletje valt onder de categorie 'identificeren', en zo zijn er nog vier categorieën (denken, herinneren, rekenen en analyseren) met elk drie minigames. De vijftien spelletjes kun je per categorie of gemengd spelen in een stuk of acht spelvarianten, waarbij enkel en alleen de pointerfunctie van de afstandsbediening wordt gebruikt, dus niet de bewegingsgevoeligheid van het ding.
Eigenlijk is dit dus niet zoveel meer of anders dan de DS-versie met dezelfde titel. Vervang de stylus met een pointer, en een nieuwe megahit is geboren.
Dat is het nadeel van baanbrekende innovatieve ideeën: als iets eenmaal blijkt te werken, dan wordt het net zolang herhaald en toegepast tot het niet leuk meer is.



Het antwoord is Marokkaanse voetbalsupporter, bedenk de vraag zelf maar...

KNOOP IN JE MAAG

Voor alle duidelijkheid: de categorieën zijn hetzelfde als in de DS-versie, maar de spelletjes zijn wel allemaal nieuw. Ook nieuw is het gebruik van Mii-poppetjes.
En ja, laat ik het maar toegeven, het is leuk. Misschien nog wel iets leuker dan de DS-versie. Ik kan er ook niets aan doen.
Neem de Brain Sprint, waarin je met twee spelers elk een reeks van 12 tot 24 minigames zo snel mogelijk moet voltooien. Niemand wil graag de domste blijken, dus sta je daar met een knoop in je maag (een mix van opwinding en faalangst) zo snel mogelijk de meest debiele rekensommetjes te maken, terwijl je uit je ooghoek ziet dat je tegenstander alweer een opgave verder is.
Dat is gewoon leuk, of je het nou leuk vindt of niet.

VERWACHTING

Een leuk spel om te delen met vrienden en familie, waarschijnlijk te beperkt om een enkele speler lang te kunnen boeien.

- \+ Aanwijzen met de afstandsbediening blijft leuk en maakt vrolijk.
- \+ Het snel oplossen van kleine puzzeltjes blijft leuk en maakt vrolijk.
- \+ Leuke multiplayer-opties.
- – Weinig verschillen met de DS-versie.
- – Beetje gemakkelijk scoren voor Nintendo.
- – Geen seks of geweld.

JURJEN

BIG BRAIN ACADEMY
Wii
NINTENDO
1 - 8 SPELERS
JULI 2007


Koninklijke Marine
MARINE MESSENGER
Michel
status: Online
Ben jij er 12 juli als eerste bij?
Tijdens de Infodag Mariniers verkennen scholieren en studenten als eerste het Korps Mariniers én de Nationale Vlootdagen. Een dag vóór de komst van het grote publiek! Naast het abseilen, het bivakterrein en de hindernisbaan zijn er veel Nederlandse en buitenlandse marineschepen aanwezig. Wil je liever niet naar het Korps Mariniers, maar ben je wel geïnteresseerd in marineschepen? Kom dan 12 juli naar de algemene Infodag of naar de workshop van de Onderzeedienst. Meld je snel aan op de site.
werkenbijdemarine.nl
DE MARINE VERGROOT JE WERELD

UBIDAYS PARIS

KUNSTZINNIG GESTUNTEL

JAN JEROEN

Voor de voltallige Europese pers had Ubisoft twee dagen lang een grote zaal in het Louvre afgehuurd om daar haar meesterwerken te tonen. Jan en Jeroen waren ter plaatse en vielen van de ene verbazing in de andere.



Het Louvre was niet alleen een fantastisch mooie locatie, het verwoordde tegelijkertijd de boodschap die Ubisoft wilde uitdragen: bekijk onze meesterwerken tussen de kunstwerken die in 't Louvre te bewonderen zijn.

Hoewel de link Ubi-games - kunstwerken niet misplaatst was, werd het teniet gedaan door de knullige organisatie van het evenement zelf.

MISSERS

De kick-off die het hele event inluidde, bleek achteraf gezien een prima graadmeter voor twee dagen vol organisatorische missers. Op de eerste avond stond er een presentatie op het programma die ons lekker moest maken voor wat wij de volgende dag te zien zouden krijgen. Het was echter de presentatrice, de Franse actrice Alexandra Kazan (geen familie van) die de show stal, zij het in negatieve zin.
Het was een schoolvoorbeeld van hoe hetniet moet. Zet nooit een leek, Alexandra, tegenover een expert, de ontwikkelaars. Wat je krijgt zijn vraaggesprekjes waar niemand wat aan heeft, zeker niet wanneer de presentatrice geïnteresseerd over probeert te komen met nietszeggende reacties als "wow" en "that sounds interesting".
En zo rommelde de avond voort, met een feest dat nooit op gang kwam, pendelbussen die uren door Parijs dwaalden alvorens onze hotels te vinden en een Nederlandse Ubisoft-medewerker die liever in foetushouding op de achterbank van de bus had willen gaan liggen huilen.

VOLTREFFERS

Ubidays Paris 07 mag dan bol hebben gestaan van de missers, de tweede en laatste dag van het event was er een van voltreffers. Toen konden we de gehele line-up van Ubisoft met eigen ogen aanschouwen.



Met name Brothers in Arms gaat een juweeltje worden en ook Haze wist ons te overtuigen van het feit dat het niet weer de zoveelste Crysis of Far Cry kloon was.
Helaas was Assassin's Creed niet speelbaar en dat zet je toch aan het denken. Zouden ze de deadline wel halen?
Toch zijn we na het knullige event er zeker van overtuigd dat Ubisoft een aantal meesterwerken in haar gelederen heeft. ✪

HAZE

PC / PS3 / XBOX 360 Q4 2007

Het is moeilijk voor ontwikkelaar Free Radical om Haze goed te demonstreren. Haze ziet er uit als de zoveelste Far Cry of Crysis kloon. Dat gevoel, dat alle andere first person shooters je geven, dat geeft Haze je ook.

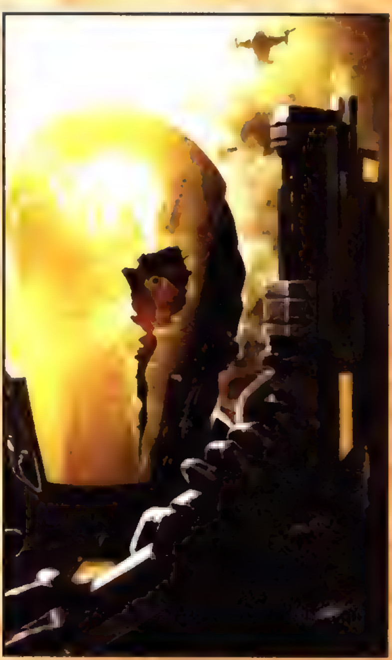
Toch draait Haze niet zozeer om de actie op het scherm maar meer om het verhaal erachter, en dat is lastig uit te leggen wanneer je niet al te veel wilt verklappen.
Het komt hier op neer: oorlog is niet leuk. Oorlog is niet zoals in videogames. Je bent geen super soldaat, lichamen verdwijnen niet als je ze neergeschoten hebt... dat aspect wil men benadrukken.

NECTAR

Een belangrijk item in de game zijn drugs, hier Nectar genoemd. Nectar heb je nodig om tegenstanders op te laten lichten, gevaar eerder aan te zien komen of om gemakkelijk headshots te kunnen maken. Je verandert dankzij de drugs even in een supersoldaat, je bent onoverwinnelijk, maar het laat je ook een andere werkelijkheid zien...
Als MANTEL soldaat in je MANTEL outfit voel je je veilig en met de Nectar ben je onoverwinnelijk. Maar wat als je MANTEL helmpje ineens afgaat? Dan zie je de keiharde werkelijkheid zoals die er is. Neergeschoten soldaten gaan kermend en gillend naar de grond, terwijl het bloed in het rond sproeit. De lichamen van gevallen soldaten alsmede je teamleden blijven zichtbaar liggen. De kleurrijke wereld die je eerst zag, is grijs en donker geworden. Het doet je schrikken en zet je aan het denken.

OVERDOSIS

Naast de verhaal gedreven singleplayer, die met vier man co-op te spelen is waarbij je het als MANTEL soldaat opneemt tegen de rebellen, zal er ook een multiplayer mode aanwezig zijn, waarin je of als MANTEL soldaat of als Rebel de strijd aanbindt.
In de huid van een MANTEL soldaat ben je op het eerste gezicht aanzienlijk in het voordeel, maar de rebellen beschikken over Nectar granaten die een wolk van Nectar verspreiden als ze ontploffen. Dit zorgt ervoor dat de MANTEL soldaat een overdosis krijgt, wat tot resultaat heeft dat hij vriend en vijand niet meer van elkaar kan onderscheiden en ook nog eens ongecontroleerd kan gaan schieten en bewegen.
Haze is ambitieus in zijn opzet maar of het die ambities waar kan maken, is een vraag waarop nu nog geen antwoord gegeven kan worden.
Toch hebben we alle vertrouwen in Free Radical, gezien hun status als ontwikkelaar van TimeSplitters en Second Sight.





07

UBIDAYS

NARUTO RISE OF A NINJA

XBOX 360 Q4 2007



Naruto: Rise of a Ninja volgt de eerste tachtig afleveringen van de animé serie. Dat sluit mooi aan bij de serie die naar alle waarschijnlijkheid eind dit jaar op de Nederlandse buis te zien zal zijn.
De game kent veel vechtscènes die goed aansluiten op de animé serie. Tijdens de game zul je verschillende vaardigheden moeten zien te verwerven. Je zult Chakra moeten leren beheersen en jezelf Jutsu's moeten toeëigenen. Om die Jutsu's te activeren (soort super moves) ben je niet met knopjes drukken bezig maar beweeg je de twee pookjes om, net als in de animé, Naruto's handen zegels te laten maken. Erg indrukwekkend.







BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

PC / PS3 / XBOX 360 Q4 2007

De nieuwe BiA was zonder twijfel de meest indrukwekkende game op de Ubidays. Wellicht bij gebrek aan een demo van Assassin's Creed, maar ook op zichzelf staand is de game zwaar indrukwekkend.

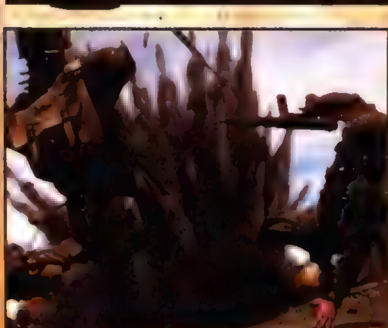
Hell's Highway lijkt erin te slagen om de squad combat van de twee vorige delen naar een nieuw niveau te tillen. Middels indrukwekkende graphics met gedetailleerde grimassen van jou en je teamleden, vernietigbare dekking en authentieke straatjes van Arnhem, Eindhoven en omstreken zit je helemaal in de game.
Zelfs kijkend naar de demo voel je je een met de schreeuwende en schietende soldaten die vechten voor hun leven.

SPRINTEN EN PLAKKEN

Nieuw is een soort verkapt GRAW coversysteem waarbij je als het ware aan een muurtje of schutting plakt op het moment dat je er tegenaan sprint. Om vervolgens vanuit die positie richting de rode cirkeltjes die boven de vijanden hangen, te schieten. Zo wordt doeltreffend het gevaarniveau van de Duitse tegenstander gesymboliseerd. Hoe voller het cirkeltje rood gekleurd is, hoe gevaarlijker de terugfluitende kogels. Overigens zijn muurtjes en schuttingen niet langer een vrijplaats om op adem te komen. BiA: HH kent vernietigbare dekking. Houten planken vallen uiteen wanneer je maar lang genoeg met een mitrailleur erop schiet, en ook muurtjes en standbeelden kunnen tot pulp geschoten worden.
Deze keer heb je namelijk ook een bazookateam onder je knoppen. Met een simpele druk op de schouderknop wissel je tussen je infanterie- en je bazookateam. Geef genoeg supressing fire om de bazooka mannen de ruimte te geven zich op te stellen en BAM!... die vermaledijde sluipschutter in de kerktoren is er geweest.
En ja, de game oogt en voelt echt als Nederland in 1944. Je ruikt nog net niet de geur van spruitjes en gekookte aardappelen, maar voor de rest zijn de straatjes en huizen middels spionagefoto's en documentatie tot op de bakstenen nauwkeurig nagemaakt.

NEXT-GEN

Belangrijker is misschien nog wel dat BiA: HH zonder meer de top van de aanstormende WO II shooters aanvoert. Waar het gros stoelt op decennia oude spelelementen, bouwt Gearbox' schietspel qua emotie en tactiek haar bestaande formule knap uit. Dit wordt daadwerkelijk next-gen!

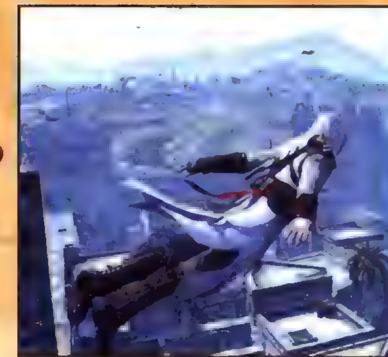




ASSASSIN'S CREED

PC / PS3 / XBOX 360 — 04 2007

Grootste teleurstelling op de Ubidays was niet de slechte organisatie of de stilte rond Far Cry 2, maar het ontbreken van een nieuw speelbaar level van Assassin's Creed.



Producer Jade Raymond gaf toe dat het niet tonen van nieuwe gameplay de 'choice of the PR People' was, waaruit blijkt dat de marketingmachine van Ubisoft de hype zo lang mogelijk probeert op te rekken.
Of dat slim is, valt te bezien want bijna iedereen was furieus. Als pleister op de wonde werd er wel een teaser filmpje met ingame beelden dat een aantal nieuwe moves en speelelementen verraadde.
Zo kun je in de game straks een Leap of Faith nemen, waarbij je gedachteloos een zweefduik neemt als er een kar met hooi in de buurt staat. Deze vormt een ideale verstopplaats als er te veel bewakers in je nek hijgen: het lijkt nu al de meest coole move ooit in een spel.

WAANZINNIG GROOT

Daarnaast zagen we voor het eerst hoe Altair gezeten op zijn paard aan het vechten was; schuin hangend naar links en rechts, bruut uithalend met zijn zwaard.
Was vorig jaar op de E3 nog geen bloed te zien wanneer je mensen omlegde, nu bespeurden we we degelijk in het rond spuitende rode vloeistof tijdens de gevechten.
Ook vluchtmomenten over de daken van de stad kwamen beter uit de verf waarbij Altair een duizelingwekkend hoge toren beklom, en ons daarmee gelijk liet zien hoe waanzinnig groot de steden straks in Assassin's Creed zullen zijn.
November is nog steeds de planning voor deze killergame.

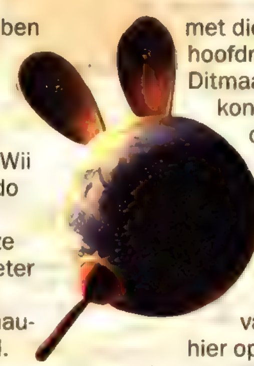


RAYMAN RAVING RABBIDS 2

WII / DS — 04 2007



Ubisoft lijkt geleerd te hebben van haar fout dat ze het origineel uitbrachten op zo'n beetje alle platformen. Deel twee verschijnt namelijk exclusief voor de Wii en de DS. Op deze Nintendo platformen komt Rayman Raving Rabbids 2 naar onze bescheiden mening ook beter tot z'n recht.
Verder verschilt de game nauwelijks van het eerste deel. Het zijn weer minigames met die koddige konijnen in de hoofdrol.
Ditmaal zagen we ook dat de konijntjes andere outfits droegen. Denk aan een konijn verkleed als Naruto, die een grote schaal met eten naar een super dik konijn moest brengen.
Tja, je houdt wel of niet van die idiote konijnen; hier op de redactie zijn de reacties over het algemeen positief.





SPLINTER CELL CONVICTION

PC / XBOX 360 — 04 2007



Op de nieuwe Splinter Cell, nummertje vijf alweer, werd gemengd gereageerd. De een vond de nieuwe aanpak niks, anderen waren enthousiast over het concept waarin je een bebaarde Sam speelt die voortdurend op de vlucht is voor zijn voormalig werkgever Third Echelon. De demo die in Parijs werd getoond kwam echter minder goed uit de verf dan Ubisoft gehoopt had. Dat kwam voornamelijk doordat het publiek in de game (nog) vrij ongeïnteresseerd reageerde op Sam's acties. Wanneer Sam bijvoorbeeld een mobiele telefoon stal, liepen de mensen die het zagen stilletjes achter de beste man aan, zonder te schreeuwen "Houd de dief" of iets dergelijks. Het is dus nog even afwachten hoe Splinter Cell Conviction in zijn totaliteit zal uitpakken.



SETTLERS RISE OF AN EMPIRE

PC SEPTEMBER 2007

De koddige Settlers keren deze herfst, in alweer het zesde deel van de stedenbouw/RTS serie, terug voor hun meest kleurrijke game ooit.

Kende de vorige Settlers al behoorlijk veel detail, Rise of an Empire barst uit zijn voegen van de details en fijnzinnigheden die eigenlijk pas goed tot hun recht komen op minimaal een 20 inch monitor.
De cartoony touch is behouden terwijl de gameplay weer behoorlijk uitdagend lijkt te worden.

VISUELE HINTS

Opnieuw dien je een simpele kolonie uit te bouwen tot een florerende stad waarbij je complete stadsmuren en kastelen uit de grond stampt alsof het niets is.
Nieuwe gebouwen en veeleisende inwoners zorgen voor een reeks aan taken waarbij minder menu's gebruikt worden dan voorheen.
Het spel geeft je nu ook visuele hints over wat je moet doen. Zie je een waard die wat voor zijn herberg staat te lummelen dan weet je dat hij óf niet happy is óf dat het bier op is. In beide gevallen dien je in te grijpen.

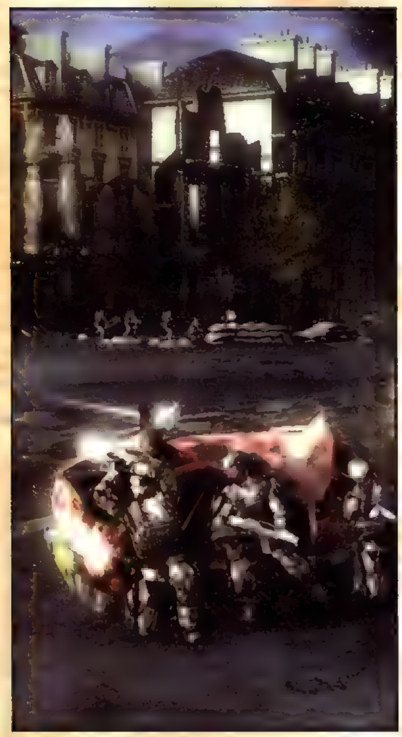
GOED HUMEUR

Verschillende helden maken hun opwachting in de game, allemaal met veel karakter en stijl vormgegeven en beduidend beter dan die Duitse archetypes van het vorige deel. Deze helden brengen speciale vaardigheden met zich mee; zo kan een held drie verschillende liederen op het marktplein zingen om morrende burgers een goed humeur te bezorgen zodat ze weer aan het werk gaan.
Wij kregen in ieder geval ook een zeer goed humeur van dit nieuwe Settlers deel!









ENDWAR

PS3 / XBOX 360 Q1 2008

Het is verdraaid lastig om op basis van alleen een trailer een inschatting te maken van een nieuwe game. En al helemaal als het gaat om zo'n ambitieuze console RTS als EndWar.

Gelukkig leggen het handjevol screenshots, alsook het interview met de makers in ieder geval bloot dat EndWar anders wordt dan de recente RTS games op Xbox 360. Zo wordt EndWar bijvoorbeeld volledig speelbaar met voice command. Dat is behoorlijk ambitieus en plaatsen we vooralsnog onder het kopje 'eerst zien dan geloven!' Besturing met de controllerknoppen blijft natuurlijk ook gewoon mogelijk.

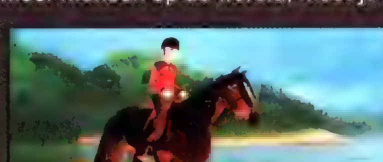
PRIKKELEND

Voorts interessant: er zijn twee views: een in-your-face actiezicht waarbij je manschappen aanstuurt als in Madden, en een tactical overview waarbij je als in een soort 3D Risk je troepen snel verplaatst.
Je kunt het hele spel in deze tactische 3D map spelen al gaat dan veel verloren van de grafische pracht en praal en de bulderende Derde Wereldoorlog vibe die Ubisoft je huiskamer in wilt laten knallen.
Prikkelend is de online multiplayer, Theatre of War, waarbij de uitkomst van ieder gespeeld potje wordt verwerkt in een wereldkaart. Na een week of een maand spelen, kun je zien welke speelbare partij (de Amerikanen, de Europeanen of de Russen) er het beste voorstaat. Wanneer een speelbare partij werelddominantie dreigt te verkrijgen, kunnen de makers ingrijpen en begint de strijd weer van voor af aan. Een ware MMO op strategiegebied dus.



GAMES FOR EVERYONE

Nintendo heeft met haar Touch Generation games (Nintendogs, Brain Training, Big Brain Academy, etc.) een hele nieuwe doelgroep aangeboord. Een doelgroep overigens die jaarlijks niet eens zo heel vaak games koopt. Toch weerhoudt dat uitgevers niet om ook op de kar te springen die casual games heet.
Ubisoft zit al enige tijd op die kar en plukt daar met hun Petz reeks (Catz, Dogz, Hamsterz en Horsez) al geruime tijd de vruchten van. Goede reden dus om vooral door te gaan met het produceren van games die voor een brede doelgroep geschikt zijn.
Naast de Petz serie (waarvan je Horsez 2 en Animalz Marine Zoo kunt verwachten) zal Ubisoft ook andere 'games' uit gaan brengen voor verschillende doelgroepen.
Zo kun je gitaarspelen met Jam Sessions, mode ontwerpen in Fashion Designer, breid je jouw vocabulaire uit met My Word Coach en krijg je tips over een gezondere levenswijze in My Life Coach.
Geen games voor ons dus maar er zijn meer mensen op de wereld, moet je maar denken.
My Life Coach - DS
My Word Coach - DS
Horsez 2 – PC / Wii
Jam Sessions – DS
Fashion Designer – DS / PC
Animalz Marine Zoo – DS



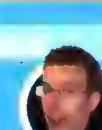


TOP 3 UBIDAYS



1. Assassin's Creed
2. Brothers in Arms: Hell's Highway
3. Splinter Cell: Conviction

TOP 3 UBIDAYS



1. Brothers in Arms: Hell's Highway
2. Haze
3. Splinter Cell: Conviction

REVIEWS

COLIN

Het was 12 juni 1998 toen ik voor het eerst kennismaakte met Colin McRae Rally. Ik weet het nog als de dag van… negen jaar geleden. Toevalligerwijs kwamen er die week twee rallygames tegelijk op de redactie binnen: Colin dus en Tommi Mäkinen Rally.
Mäkinen was op dat moment de regerend wereldkampioen en stond op de top van z'n roem, Colin kon natuurlijk ook een aardig stukkie sturen maar was toch net wat minder bekend bij het grote publiek.
Bij het schijfje van Mäkinen zat een uitgebreide persmap met mooi promomateriaal en een CD boordevol screens wat destijds helemaal niet zo gebruikelijk was. Op het schijfje van Colin, dat in een licht beschadigd doosje zat, stond in onduidelijk handschrift 'preview' geschreven, en dat was het wat de info en presentatie betreft. Het leek me destijds een aardig idee om beide games op één spread met elkaar te vergelijken en stiekem ging ik er daarbij vanuit dat wereldkampioen Mäkinen met z'n gelikte presentatie de vloer zou aanvegen met het beduimelde schijfje van McRae.
Het pakte echter anders uit: Colin scoorde een Gold Award terwijl Tommi niet verder kwam dan een 74. Sindsdien is het spel van de sympathieke Schot mijn favoriete racegame, en nu ik inmiddels de nodig uurtjes met het allernieuwste McRae deel heb doorgebracht, denk ik dat dat ook nog wel even zo zal blijven.

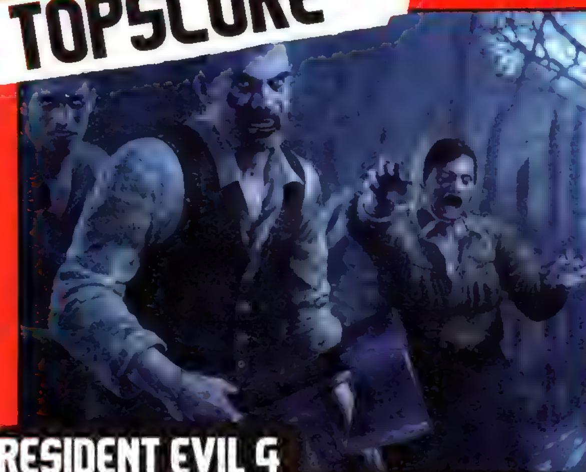


IT'S SUPER EFFECTIVE!

Terwijl de hele wereld, en dus ook het merendeel van de PU redactie, zich stort op games voor de PS3 en Xbox 360, zitten twee redactieleden constant met een DS in hun handjes. Er worden wat kreetjes geslaakt in de trant van "joehoe" of "hebbes", en soms ontsnapt er zelfs wel eens een drieletterig vloekje uit hun monden.
Terwijl iedereen het heeft over duizelingwekkende graphics en grootse werelden waarin je vrij kunt rondlopen, zitten de twee DS gebruikers zich te vergapen aan pixeltjes en luisteren ze naar 8-bit geluidjes die de verschillende monstertjes produceren.
Pokémon Diamond/Pearl, want daar hebben we het over, is eigenlijk nog steeds hetzelfde spelletje als een slordige acht jaar geleden. In al die tijd is er vrijwel niets veranderd. Ja, de beestjes hebben een kleurtje gekregen en sommige zien er iets beter uit in hun nieuwe jasje. Het principe is echter nog steeds hetzelfde: vang beestjes en probeer ze allemaal te verzamelen. Dat aloude principe werkt anno 2007 nog steeds en het heeft nog net zo'n verslavende werking.
En ik kan het weten, want van die twee redactieleden ben ik er namelijk eentje.



TOPSCORE



RESIDENT EVIL 4

"RESIDENT EVIL 4 IS ECHT EEN KUTSPEL OM TE BEOORDELEN. LAAT IK MIJN GEVOEL VOLGEN EN ER EEN 95 VAN MAKEN, MAAR VRAAG ME NIET DIT TE VERKLAREN."

PLUIZIGSTE GAME

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES



"JE HOEFT NIET OP ZOEK NAAR EEN CHOCOBO, JE BENT ER ZELF EENTJE!"

GEILSTE GAME

FORZA MOTORSPORT 2



"VRAAG DE GEMIDDELDE MAN OF IE LIEVER EEN GLOEDNIEUWE FERRARI HEEFT OF EEN JAAR SEX MET ANGELINA JOLIE, EN HIJ ZEGT 'FERRARI'"

MOOISTE VIEZE GAME

COLIN MCRAE DIRT

"OPSPATTEND WATER, OPSPRINGEND GRAVEL, STOFWOLKEN ÉN TRACKS DIE JE ZO GEZELLIG MET JE VRIENDIN KAN GAAN RIJDEN."



FORZA MOTORSPORT

Echte mannen hebben iets met auto's. Vraag de gemiddelde man of ie liever een gloednieuwe Ferrari heeft of een jaar sex met Angelina Jolie, en hij zegt 'Ferrari'. J.J. begrijpt dat volkomen en hij voelde zich dan ook helemaal in z'n element met Forza Motorsport 2 dat geheel draait om de passie voor brute bolides.

POWER UNLIMITED GOLD



Zo'n kentekenplaat zou me jaarlijks heel wat boetes besparen.


Kijk, da's nou eens goede doelgroepreclame!

Alles in Forza 2 ademt auto en het ontbreekt er nog maar aan dat Microsoft het schijfje een rubbergeur heeft meegegeven. Forza 2 ademt ook Gran Turismo. Logisch, want Microsoft wil dat de Xbox 360 dé console voor de autofreak wordt, en dus moeten ze de autoliefhebbers wegtrekken bij de PS2/PS3 waar ze dankzij Gran Turismo verzeild waren geraakt.

OUD WIJF MET ROLLATOR

In veel opzichten is Forza 2 letterlijk Gran Turismo.
Je hebt een immens wagenpark aan werkelijk bestaande bolides ter beschikking (300), je scheurt over bestaande tracks die over de hele wereld zijn verspreid, het sturen is realistisch en je kunt je wagen flink tunen.

Door races te winnen unlock je nieuwe tracks en wagens en je pakt ook nog eens geld (credits in dit geval) waarmee je upgrades koopt. Het doel van F2 en GT is ook identiek: werk je langzaam maar zeker omhoog naar de hoogste (lees snelste) raceklasse, waarin je ass in de meest brute bolides wordt geplant (in dit geval de Le Mans Audi).
Maar Microsoft heeft Microsoft Game Studios niet gevraagd een kopie van GT te maken. Ze willen er compleet overheen walsen, van GT een mank oud wijf met een rollator maken.
Met die kiezelharde opdracht werd producer Jeff Greenewalt twee jaar terug zijn dungeon in gejaagd, en onlangs kwam hij eruit... met een glimmend review-schijfje.

ALLES WAT IK WIL

Laat ik meteen verklappen dat Forza 2 me te pakken heeft genomen. Ik heb vier dagen lang vrijwel nonstop (dat ging inderdaad ten koste van mijn gezondheid) op de baan gezeten. Soms glimlachend, soms op van de zenuwen, soms zwaar gefrustreerd, maar altijd vastberaden om door te gaan, door te gaan en nog eens door te gaan.
Forza 2 biedt namelijk alles wat ik van een racesim wil. Het gaat door waar het laatste ijkpunt op racesimgebied Gran Turismo 3 ophield. Niet dat het spel helemaal perfect is (zie kader) maar het biedt zoveel opties, zoveel mogelijkheden, je moet aan zoveel dingen denken, zo je best doen om te winnen...dat het bijna echte autosport lijkt.

VIER VOORBEELDEN

Laat ik aan de hand van een paar voorbeelden uitleggen hoe goed Forza 2 is.
VOORBEELD 1: Iedereen heeft een favo auto. Bijvoorbeeld omdat het de mooiste bak op Aarde is, of gewoon omdat het de eerste wagen is waarin je ooit reed.
In vrijwel alle racegames draaide het off- en online echter uit op races met die ene auto die de developer het snelst had gemaakt. Nep!!!
In Forza 2 kun je elke auto blijven door-ontwikkelen totdat hij ook in de hoogste klassen mee kan.
In mijn geval werd mijn klasbak, de Audi TT een onoverwinnelijk monster. Niet realistisch, wel tof.
VOORBEELD 2: Elke race gaat tussen auto's van dezelfde klasse. Wat niet betekent dat iedereen even snel is of dezelfde wegligging heeft. De onderlinge verschillen zijn groot en zorgen ervoor dat je soms moeite hebt om bij de eerste drie te komen. Om dat te verhelpen, kun je uitgebreider upgraden dan je ooit hebt meegemaakt. Vier categorieën (snelheid, handelbaarheid, banden en spoilers) kennen verschillende subcategorieën die weer verschillende subcategorieën bevatten. Onbeperkt upgraden kun je echter niet. Soms heb je te weinig geld en altijd moet je oppassen niet zóveel upgrades op je auto te plakken dat deze buiten de categorie voor de race valt. Tenslotte moet de auto in balans zijn. Te veel snelheid zonder afdoende downforce en wegligging sucks. Kortom, het is constant puzzelen.
VOORBEELD 3: Als je niet genoeg upgrades kunt toevoegen om sneller of stabieler te worden, dan zijn er twee mogelijkheden. Allereerst kun je uitgebreid gaan tunen. Door wat lucht uit de banden te halen of de vering wat stijver te maken, win je soms tienden van seconden.
Krijg je de auto daarmee nog niet vooraan, dan komt het op je rijkunsten aan (en dat is meestal het geval). Dat is het moment dat Forza 2 zich van zijn beste kant toont. De auto's reageren super realistisch op hetgeen je doet.
Heb je een auto met te weinig downforce of matige remmen (oudjes hadden die moderne shit nog niet) of gewoon goedkope kutbanden, dan moet je oppassen met remmen en weer op het gas gaan. Ik heb races op eieren gereden omdat ik geen mogelijkheden tot upgrades had. Super inspannend maar altijd te doen omdat je kunt leren hoe de auto reageert.


Van deze Pagani Zonda rijdt er één in Nederland rond. Het schijnt dat Majoor Bosshardt van het Leger Des Heils er broodmaaltijden voor zwervers mee rondbrengt.

HALEN ALS

- Je een Ferrari geiler vindt dan Angelina Jolie.
- Je de komende maanden alleen een racegame wilt spelen.
- "Burned Rubber" je favoriete aftershave is.

J.J. RAAKT OPGEWONDEN


Sorry J.J. maar persoonlijk zit ik tóch liever in Angelina Jolie.


In het Chinees en dan voor condooms in kleine maten.

"GEILER DAN DIT HEBBEN ZE HET NOG NIET GEMAAKT."

VOORBEELD 4:
In een game waarin alles draait om tienden van seconden tijdwinst, dien je snel te kunnen zien waar je eventuele achterstand kan inlopen. Qua rijden is daar de lijn van driehoekjes op de weg die in realtime aangeeft wanneer je moet remmen, te weinig remt, of op het gas moet gaan. Je ziet dus meteen wat je fout doet en kunt het de ronde erop aanpassen!
Qua techniek kun je, door op de D-pad te drukken, meteen zien hoe heet de motor wordt, waar de G-krachten drukken, hoe de banden er voor staan, etc. zodat je na een mislukte race meteen kunt finetunen.

PURE PORNO

Ik kan de hele PU wel volschrijven over Forza 2. Over het fantastische schademodel dat impact heeft op je rijstijl, op de merkbare verschillen tussen de wagens, over prachtige circuits als New York, over de vette sound... Nou ja, ik denk dat je me wel begrijpt.
Forza 2 is geen goede racegame, het is pure porno voor de racefanaat. Geiler dan dit hebben ze het nog niet gemaakt.

FUCK DE TUTORIAL

Rot op met het tussen pionnetjes slalommen, rot op met die remproeven! Echt rijden leer je op de weg en dus begin je gewoon meteen met racen. Eindelijk een spel dat luistert naar de smeekbedes van de gamers!


's Winters gebruiken ze 'm als bobslee.

"GELD" VERDIENEN MET FORZA 2

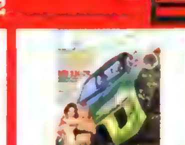
Forza 2 kent online, naast al die matches en mogelijkheden om grote toernooien te houden, ook de mogelijkheid om een eigen autohandeltje te starten. Oftewel, als jij hele vette bakken hebt geproduceerd, dan kun je die online te koop aanbieden. Voor credits, die je dan weer kan gebruiken om nieuwe shit te kopen in Forza 2.
Je kunt je wagens ook weggeven aan vrienden of aan mensen die zo langzaam gaan op de baan dat je het niet meer kunt aanzien.



DE MINDERE KANTEN VAN FORZA 2

- ★ De A.I. is niet altijd realistisch. De CPU's hebben met name schijt aan de regel dat degene die met meer dan de helft van zijn wagen voor de ander ligt, voorrang heeft. En dus word je er vaak in bochten bruut afgebeukt. Tergend!
- ★ Als je met je zijkant tegen een vangrail ketst, maak je altijd een totale spin, terwijl je in het echt toch echt gewoon langs de vangrail glijdt. En na een spin kun je de overwinning wel vergeten.
- ★ Je wordt door het spel af en toe gedwongen te lang in klassen en met auto's te rijden die je niet echt zinnen. Terwijl je een paar mooie bakken in de garage hebt staan. Het spel had daarin iets minder 'streng' mogen zijn.
- ★ Grafisch is het tof maar niet top-notch. Colin McRae Dirt vind ik bijvoorbeeld mooier.

FORZA MOTORSPORT 2



CONCLUSIE

Of de Xbox 360 nu het vlaggenschip van het racegenre wordt, durf ik niet te zeggen maar damn, wat hebben ze een lekkere diepe racer afgeleverd. Gaat mijn sociale leven weer...


J.J.

SCORE **94**

Als je alle races wilt uitrijden ben je dik door je vakantiedagen heen.

FORZA 2
XBOX 360
MICROSOFT GAME STUDIOS / MICROSOFT
1 - 2 SPELERS SPLITSCREEN, 2 - 8 SYSTEM LINK, 2 - 8 XBOX LIVE
OUT NOW
3+

CADEAUTIPS:

*** GEEF EEN ABONNEMENT VOOR MAAR €10!**

10x



of



4x

Met een abonnement zijn jouw ouders voortaan op de hoogte van het laatste digitale nieuws en leren ze alle tips & trucs. Hoeven ze jou tenminste niet meer lastig te vallen tijdens het gamen. Computer Idee verschijnt elke 2 weken en is praktisch en informatief voor iedereen die meer wil weten over de mogelijkheden van zijn computer. PCM verschijnt maandelijks en is voor de gevorderde computergebruiker het toonaangevende pc-tijdschrift. Stuur vandaag nog onderstaande bon in of surf naar **www.computeridee.nl/cadeautip**. Op de site kun je ook een leuke geschenkbon downloaden.

*** GEEF DE FAQMAN SNELGIDS VOOR MAAR €5!**



Ideaal voor jouw ouders. Deze Snelgids bundelt de meest gestelde vragen & antwoorden, de beste tips en de nieuwste hebbedingen voor de PC. Bestel de gids via **www.computeridee.nl/shop**

Ja, ik geef een abonnement cadeau:

❍ **10 x Computer Idee voor € 10** (0242PUA1)
❍ **4 x PCM voor € 10** (0285PUA1)

Naam: .... ❍ M / ❍ V
Adres: ....
Postcode: .... Plaats: ....
Telefoon: ....
Geboortedatum: ....
E-mail: ....

❍ Op dit e-mailadres wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen over hun diensten en/of producten ontvangen.

Ik machtig hierbij Sanoma Uitgevers het abonnementsgeld automatisch af te schrijven van mijn (post)bankrekening ....

Datum: .... Handtekening: ....

Het abonnement is bestemd voor:

Naam: .... ❍ M / ❍ V
Adres: ....
Postcode: .... Plaats: ....
Telefoon: ....
Geboortedatum: ....

Stuur deze bon naar Abonnementenservice – Antwoordnummer 11505 – 2400 VE Alphen aan den Rijn. Een postzegel is niet nodig.

Deze aanbieding geldt voor Nederland en is geldig tot 1 augustus 2007. Als u het abonnement cadeau geeft, dan stopt het automatisch. Indien u het abonnement uzelf cadeau doet, dan geldt het abonnement tot wederopzegging. Voor Computer Idee bedraagt de tweede betalingstermijn € 51,74 voor 26 nummers en voor PCM € 57,00 voor 12 nummers als u betaalt via automatische incasso. Prijswijzigingen voorbehouden. VNU Media en Sanoma Uitgevers gaan zorgvuldig om met uw gegevens, nadere informatie kunt u lezen op de servicepagina. Voor een abonnement in België kijk op www.computeridee.be/abonneren of www.pcmweb.be/abonneren

MARIO PARTY 8



Dat de Wii een doorslaand succes is, moet natuurlijk gevierd worden. En hoe kan dat beter dan met alweer zo'n gezellig gezelschapsspel dat je met de hele familie kunt spelen? Jurjen zette een feestmuts op zijn fluit, deed wat confetti onder de oksels, en viel binnen bij Mario's eerste party op de Wii.

De computergestuurde Toadette kiest een vampiersnoepje. Ze transformeert in een vleermuis. Dit wordt met een fraaie animatie duidelijk gemaakt. Vervolgens verschijnt een dartbord. Toadette gooit het pijltje in de tien. Dat betekent dat ze tien muntjes gaat roven. Je ziet haar eerst tien muntjes roven van mijn Mario, dan van Waluigi, en dan van Toad, ook al is het haar broertje. Of echtgenoot? Hoe zou het zijn om getrouwd te zijn met een pratende dildo? Ik moet het Ed's vrouw maar eens vragen.
Zo trekken de gedachten als wollige wolken voorbij de hemel van mijn bewustzijn, terwijl ik met een lege blik zit te staren naar de kleurige vormen in beeld.
Toadette springt tegen de dobbelsteen. Ze springt acht. Ze loopt vier pasjes en staat bij een kruising. Zal ze naar links gaan? Of toch naar rechts? Spannend!

SPAARZAME VERANDERINGEN

Nee, in je eentje is Mario Party 8 niet lang vol te houden. Dan valt pas op hoe tergend traaaaaag al die stapjes over het spelbord genomen worden. Maar goed, daar heb je vrienden voor.
Verzamel drie vrienden, en jullie gaan met z'n viertjes een hele leuke avond beleven. Deel acht is namelijk de beste Mario Party tot op heden. Nah nee, dat was deel één natuurlijk. Of toch deel vier? Er is hoe dan ook maar weinig veranderd in vergelijking met de voorgangers.

"VERZAMEL DRIE VRIENDEN, EN JULLIE GAAN MET Z'N VIERTJES EEN HELE LEUKE AVOND BELEVEN."



Geeft niet, geeft niet. De spaarzame veranderingen voelen allemaal als verbeteringen, en het concept was toch al dik in orde.

HOTELS

De spelborden zijn dit keer vormgegeven als complete 3D-werelden, waar toevallig ook nog wat vakjes doorheen zijn geslingerd. Er is veel actie en avontuur in de borden verwerkt en de opzetjes ervan lopen sterk uiteen. Er is bijvoorbeeld een piratenwereld met een hele lange weg die naar een schatkist voert. Op een ander spelbord kun je geld in hotels investeren om sterren te verdienen. Die laatste is mijn favoriet, al is de hoogst competitieve Bowser-vortex ook niet mis.
De focus ligt dit keer wat meer op de spelborden en wat minder op de minigames. Maar die zitten er ook weer in, natuurlijk.
Zeventig stuks zijn het, en dit keer kun je de meeste besturen door op verschillende manieren met de Wii-afstandsbediening te zwaaien en te draaien.
De Nunchuk is niet voor dit feestje uitgenodigd, en ik heb hem geen moment gemist.

FRISSER EN FRUITIGER

Het spel ziet er echt nog een stuk frisser en fruitiger uit dan de party's op de Cube. Ook op andere vlakken stelt Mario Party 8 niet teleur. Het spel wordt fraai, logisch en overzichtelijk gepresenteerd, zelfs de overgangsschermen zijn mooi vormgegeven, en je kunt al je keuzes snel en handig maken met de pointer.
Dankzij de Wii-controller voelen de minigames ook weer een beetje als nieuw, al zijn sommige wel erg simpel.
In je eentje is Mario Party nooit een feest geweest, en dat is dit keer meer dan ooit het geval, want de tijd tussen de minigames lijkt in Mario Party 8 langer dan ooit te duren.





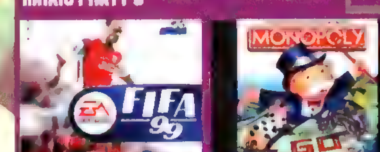
HALEN ALS

- Je van al die vorige delen ook zo hebt genoten.
- Je na Wii Sports en WarioWare een nieuwe game zoekt om met je familie te spelen.
- Je het gebrek aan werkelijke vernieuwing schouderophalend accepteert.

KERMISKAARTEN

Zo'n beetje alles wat je doet in het spel wordt beloond met kermiskaarten. Deze kun je sparen, en als je er genoeg hebt kun je ze uitgeven in de Fun Bazar. Bijvoorbeeld aan extra spelletjes, een hoger moeilijkheidsniveau, de mogelijkheid om je tegenstanders uit te schelden of een heleboel poppetjes en karretjes die je in een zomerse optocht kunt laten paraderen.
Echt, van dat laatste worden wij zo intens gelukkig, de tranen schieten ons in de ogen.

MARIO PARTY 8



CONCLUSIE

Ja, hij is weer leuk genoeg om in huis te halen maar dan moet je wel met vrienden en familie spelen, anders is er geen fluts aan. Erg jammer dat het spel niet online kan, dat had veel goedgemaakt!

JURJEN

SCORE 75

Een potje van vijftien beurten duurt al snel een uur, dus met een potje van vijftig beurten ben je een hele avond zoet. Er zijn genoeg spelmogelijkheden om tot Mario Party 9 aan het feesten te blijven.

Wii
HUDSON SOFT / NINTENDO
1 – 4 SPELERS
OUT NOW
3+

COLIN MCRAE

Colin McRae DIRT toont de ware J.J. Een gast met een extreem kort lontje, luidruchtig, behoorlijk agressief, ziekelijk vasthoudend en... een winnaar!

Ed en Steven hadden me het al verteld; er stond mij wat te wachten. De nieuwe Colin McRae was anders, extreem vet... en pittig.
Nou moet ik altijd om de toevoeging 'moeilijk' lachen, omdat de meeste PU-redacteuren niet kunnen racen. Die denken dat ze elke bocht vol door kunnen gassen. Maar dat Ed het meldde, zette me wel aan het denken. Hij reed immers al rally toen Colin in de auto nog in het kinderzitje zat.
Ik had me dus vooraf ingeprent dat ik veel naast de baan zou belanden, dat het een kwestie zou zijn van trial & error en dat ik dus niet boos moest worden. Helaas, mijn voornemen bleek op z'n zachtst gezegd moeilijk uitvoerbaar.



TRICKY COLIN

Want wat is CM weer ouderwets... CM.



De wagens racen extreem hard over extreem tricky circuits. En nu zul je zeggen dat ik na een paar rondjes wel zou moeten weten waar de moeilijkheden liggen. 'Tuurlijk knul, behalve dan dat de tracks vrijwel allemaal minstens een minuut of drie lang zijn. Ga jij dat maar even uit je kop leren.'

CMD vraagt, nee eist van je dat je weer in die Colin-zone gaat. Het eerste uur was ik als een dolle over de tracks aan 't scheuren en zag daardoor meer van de natuur dan goed voor me was (jaha! CM is verlost van die neppe 'glazen wanden' langs de weg). Vloeken en tieren dus. Mijn vriendin is er zelfs even de stad voor in gevlucht, terwijl ze er net vandaan kwam.
Pas na een poosje razen en racen besefte ik dat CMD een rallygame is en je dus met rem, handrem en gas moet spelen. En dat ik maar eens moest gaan luisteren naar de aanwijzingen die de bijrijder me gaf. Pas toen begon het te lukken. Toen pakte ik die befaamde haarspeldbochten wèl goed. Pas toen gleed ik door de bochten heen. Pas toen bleef ik weg van de bermen die bezaaid liggen met rotsen. Pas toen kwam ik weer in die oude Colin-vibe terecht waarin je, voordat je er erg in hebt, weer uren als een bezetene bezig bent een bepaalde tijd te verbeteren. Al is het maar met een seconde...



DE NIEUWE COLIN

Waarschijnlijk heeft Codemasters gedacht dat alleen rally niet genoeg aantrekkingskracht zou hebben op de massa. En je wilt zo'n spelletje toch goed verkopen. Daarom heeft men het DTM-malletje losgelaten op Colin en ga je in de nieuwe Career-mode diverse races aan met verschillende wagens. Soms in een 'gewone' rally, soms in races tegen zes andere wagens, soms 1 vs 1 op een circuit, maar altijd dus met verschillende wagens. Van vrachtwagens tot buggy's en van de vertrouwde Subaru's tot 4x4 BMW's.
CMD verliest gelukkig niet zijn identiteit omdat alle races een 'rallysmaak' hebben. Geen race is puur op asfalt, en de benodigde rijstijl is altijd die van het rally-rijden.



DE OUDE COLIN

De Career mode is zeker een welkome aanvulling maar ik wil het liefst rally rijden. Moi tegen de klok. Rossen door het stof, gieren langs diepe valleien en glibberen op nat asfalt. Die ene track steeds weer afleggen, totaal gefocust op die drie seconden die je nodig hebt om de beste tijd neer te zetten.
Daarom ben ik blij met de 'ouderwetse' Championship mode.

WALGELIJK

CMD is de eerste next-gen Colin, en dat merk je gelukkig niet alleen aan de fraaie graphics maar vooral aan de interactie met de weg en de omgeving die fantastisch is. Opspattend water, opspringend gravel, stofwolken en tracks die je zo gezellig met je vriendin kan gaan rijden. Ze lijken



"ALS JE LAATSTE WORDT, BEN JE DUS EEN LOSER. EN DAT MÓET JE VOORKOMEN..."

MEERDERE COLIN'S

De multiplayer mode heb ik niet echt kunnen testen aangezien er bijna niemand aanwezig was op moment van reviewen. Ik kon wel zien dat alles werkte en dat je straks, als we de Codies mogen geloven, tegen honderd man kunnen rijden. Dat zal wel niet tegelijk zijn, maar met starts om de twintig seconden of zo. Net als in een echte rally. En hoe tof is het om jouw tijd dan bovenaan de ranking te zien staan...

DIRT

J.J. VERTOEFT IN DE COLIN-ZONE

POWER UNLIMITED GOLD

één op één overgenomen uit een luxe reisgids.
Hoogtepunt is echter het schademodel, dat ik 'walgelijk' wil noemen. Walgelijk in positieve zin, want als je de wagen frontaal tegen een boom ramt, weet je niet wat je meemaakt. Dat doet echt pijn.



NOKKIEVOL

Next-gen is ook, en dat maakte me echt vrolijk, de uitwerking van de gameplay. CMD zit nokkievol races (tweehonderd plus). Vaak op hetzelfde circuit, maar dat maakt niet uit omdat je steeds met een andere wagen (46 in totaal) de baan op moet. En ook hier scoort CMD. Elke wagen rijdt anders; de een heeft meer grip, de andere giga acceleratie (maar de wegligging van een zeepkist met drie wielen) etc. Elke keer moet je weer wennen en in de Colin-vibe gaan zitten om het maximale er uit te halen.



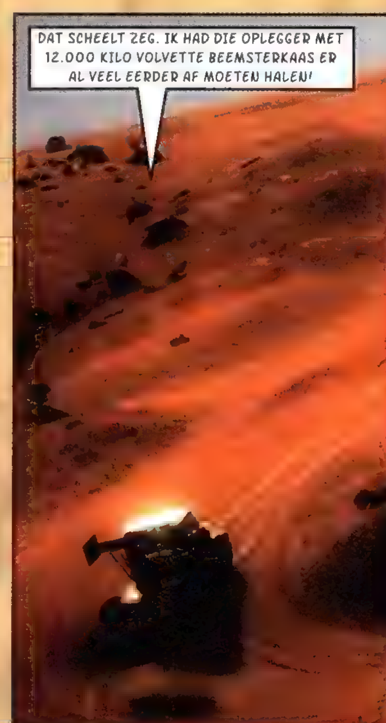
Is een ruitenwisser achter niet handiger dan zo'n afdakje?

En dat wil je. Het is niet makkelijk om uit te leggen waarom. Het is niet dat andere racegames niet beschikken over veel races en wagens, maar Colin doet iets met je. Ik denk dat het is omdat falen hier puur jouw schuld is. CMD stuurt goed, CMD heeft optimale instellingmogelijkheden, CMD is afwisselend, CMD kent een prima A.I.
Als je laatste wordt, ben je dus een loser. En dat móet je voorkomen...

COLIN HATER J.J.

Zo maar enkele momentopnames tijdens het testen van CMD.
"Kolere, welke mongool is verantwoordelijk voor dit spel? Dit slaat echt nergens op. Die wagens lijken wel op ijs te staan. Ik heb totaal geen grip, vlieg alleen maar van de baan. Als ik de natuur wil bekijken ga ik wel met mijn ouders een stukje door de Veluwe rijden."
"Ja tuurlijk! Plaats gewoon een hoop stenen naast dat krappe paadje. Hoe kan iemand hier nu langs rijden? Die auto past net op het weggetje!"
"Waar slaan die fucking hobbels op? Mijn wagen stuitert alle kanten op. Ik wil best sturen hoor, maar zou mijn auto dan even op het gravel mogen staan? Ja! Dank u!"
"Hoe kan ik dit nu winnen, die CPU maakt geen fout. Hebben ze de gegevens van Superman in het spel verwerkt? Ik ga nu naar Engeland en eis dat de Codies zelf dit spel spelen. Als ze die track dan niet zonder fouten kunnen afleggen, dan draai ik ze persoonlijk een toetsenbord om hun nek."





COLIN LOVER J.J.

Zo maar enkele momentopnames tijdens het testen van CMD.
"Oké, die shit is lastig, maar het moet mogelijk zijn. Ze zijn toch niet gek bij Codemasters."
"Rijd nu eens als een rallyrijder J.J. en niet als een opgefokte ADHD-patiënt in Need for Speed. Speel met die gas- en remtrigger, snijd de bochten goed aan."
"Misschien moet je eens stoppen met schreeuwen en naar die aanwijzingen luisteren. Die hebben ze er niet voor Jan Lul ingestopt."
"Misschien moet ik mijn wagen eens afstellen. Dat schijnen ze in het echt ook te doen."



ANTI COLIN

Valt er nog iets te zeuren over CMD? Niet veel. Grootste probleem is dat je, doordat je in de Career-mode constant met andere wagens rijdt, niet echt een band opbouwt met een auto. Klinkt als gezeik, maar je eigen auto uitbouwen is wel één van de pijlers van het racegenre.
Minpunten zijn ook de A.I. die te vaak 'op rails' staat en je dus uit de baan beukt, en een pop-up die niet heftig is, maar wel aanwezig.
Tenslotte vind ik het 'laadscherm-filmpje' waarin jouw vorderingen getoond worden tof, maar de manier waarop het in beeld komt (flash, flash, flash) maakt je op den duur dol.

HALEN ALS

- Je wilt laten zien wat echt sturen is.
- Je niet bang bent voor een uitdaging.
- Je de Colin-vibe wilt ervaren.

COLIN MCRAE DIRT



CONCLUSIE

Ook al heeft Codemasters de serie aangepast met de Career mode, Colin blijft Colin. Extreem pittig, extreem stuurbaar en dus extreem uitdagend. Als je een race-bikkel bent, haal je hem in huis.

JJ

SCORE **93**

Alle races unlocken is al een helse job, en dan blijft er nog zoooooveeel over om te doen en te verbeteren.

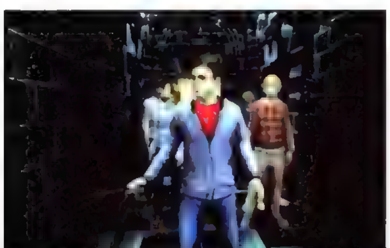
COLIN MCRAE DIRT
XBOX 360 / PS3 / PC
CODEMASTERS
1 SPELER / MULTIPLAYER TOT 100
OUT NOW

3+

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE

Kastelen, draken, tovenaars, mysterieuze locaties... je kunt er Jan 's nachts voor wakker maken, zelfs als het om een bebrilde tovenaarsleerling gaat die vooral bij kleine meisjes populair is.

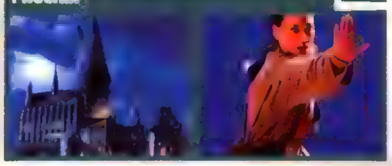
Het kan er natuurlijk mee te maken hebben dat ik Harry Potter and the Order of the Phoenix (of moet ik Orde van de Feniks zeggen?) op de PlayStation 3 in combinatie met een muurvullende HD televisie heb gespeeld, maar nooit eerder voelde een Harry Potter game zo groots aan.
De makers hebben dan ook meer tijd gehad voor deze Harry. Vorige jaar was zowaar, tegen alle regels



Harry kijkt en beweegt alsof ie onder de invloed is van de acutusbolus spreuk.

van EA in, een Potter-loos EA jaar. Er was zelfs geen Harry Potter zwerkbal spin-off of knikkervariant!
Hoe dan ook, ik heb daadwerkelijk de indruk dat de makers hun stinkende best hebben gedaan om spelers de beste HP ervaring mee te geven, binnen de mogelijkheden van de deadline. Want je weet hoe het werkt met filmgames: als de film draait, moet de game af zijn... ook al is ie niet af.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX



WEGZAKKEN

Tijdens het spelen voelde de game overigens wel behoorlijk af. Ja, er zijn de incidentele voeten die wegzakken in trappen en Hermelien en Ron lopen wel eens dom voor je voeten in de gangetjes waarbij de camera net te ver weg staat, maar dat zijn gelukkig uitzonderingen.
Het merendeel van de tijd zat ik echt in de game en dat heeft alles te maken met het ontbreken van een onscreen interface. Geen levensbalkje, geen kompas, geen metertjes...en dat werkt behoorlijk goed. En áls ik even vast kwam te zitten, trok ik mijn plattegrond tevoorschijn en zorgden verklikkende voetstapjes op de grond ervoor dat ik altijd mijn weg vond.

STERKERE MAGIE

Onderweg toverde ik van alles bij elkaar want op die manier scoor je punten. Een kapotte pilaar, een rommelig harnas, schilderijen die van de muur zijn gevallen... door ze op de juiste plekken te toveren of weer samen te 'smelten', scoor je ontdekkingspunten en daarmee versterk je je spreuken. En sterke spreuken heb je nodig want er wordt in deze Harry Potter meer getoverd dan ooit en er wachten behoorlijk wat pittige tegenstanders op je, waaronder een enorm gevecht met Voldemort himself.
Zoals Jurjen al aangeeft (zie kader volgende pagina) is het toveren echt veel leuker geworden, je hebt meer dan ooit het idee dat jij de verschillende handelingen uitvoert als je met je rechterstick de simpele commando's uitvoert.
Daarbij kun je ook lekker rondkloten door met opzet boeken, stoelen en banken rond te laten zweven en andere leerlingen (bij voorkeur uit de lagere klassen) te laten zien wie hier nu de grote tovenaar in spe is.
Maar wanneer je tegen de Eminem lookalike Draco Malfoy en zijn bende staat, wordt het toveren opeens een stuk minder relaxed. Dan is het alle zeilen bijzetten en flink combineren met de verschillende spreuken die je hebt geleerd. De grafische effecten die hiermee gepaard gaan zijn ook niet misselijk trouwens.

MAGISCHE LOOK

De open wereld waarin je verschillende taken naar eigen inzicht mag afwerken, is een verademing.
Er is een hoofdverhaallijn maar er zijn ook vele sidequests waarbij je klusjes opknapt voor medeleerlingen, leraren en portretten in de grote hal. Zweinstein en omgevingen zijn sowieso bijzonder knap nagemaakt waarbij ik voor het eerst het gevoel had (bijna) naar de films te kijken.
Door het meer open karakter voelt het uitvogelen van sluiproutes en geheime kamers echt als een beloning want anders ben je behoorlijk lang van A naar B aan het lopen.

"DE OPEN WERELD WAARIN JE VERSCHILLENDE TAKEN NAAR EIGEN INZICHT MAG AFWERKEN, IS EEN VERADEMING."





In de homo-tovenaars scene had men zo z'n eigen spreuken.



Ai, de uiterst pijnlijke samballusaambelus vloek wordt uitgesproken.

JAN STEMT CDA

PHOENIX

Wel jammer vind ik de levenloosheid van sommige personages. De gezichtsuitdrukkingen zijn uitgestreken en vlak en ook de ren animaties ogen een tikje lullig. Ook haar ziet er in sommige gevallen uit alsof men een omgekeerde dweil op het hoofd draagt en dat haalde me dan toch weer uit de magische vibe.
Dit soort zaken verraadt het multiplatform karakter van deze game. Stel je eens voor dat EA dit spel enkel en alleen voor next-gen consoles had gemaakt, hoe mooi en magisch had deze Potter dan wel niet kunnen zijn.
Toch, ook met deze tussenvorm heb ik me prima vermaakt. ik vond 'm in ieder geval beter dan Pirates of the Caribbean uit het vorige nummer!

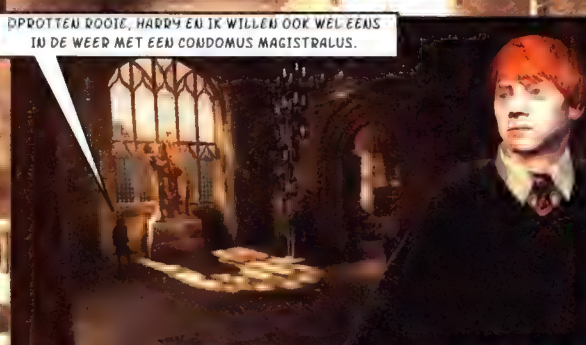
ENGELS VS NEDERLANDS

Sommigen van jullie zullen denken "daar gaan we weer", maar ik moet toch even wat kwijt over de Nederlandse vertaling.
Laat één ding duidelijk zijn: ik vind het klasse van EA dat ze de gamer de keuze geven om het spel in hun moerstaal te ervaren. Veel Potter fans zijn nu eenmaal van lagere school leeftijd en die zijn de Engelse taal gewoon nog niet machtig. En aangezien het toveren deze keer fijnzinniger is uitgevoerd, zullen de kleintjes die vertaling wel nodig hebben.
Zelf kies ik echter honderd keer liever voor de Engelse spraak aangezien de stemmen in het Nederlands het voor mij absoluut niet deden. Ik kan de vinger niet precies op de zere plek leggen, maar het mist gewoon beleving. Die oer-Hollandse EO Jongerendag stemmetjes passen niet bij de Britse magiewereld.
Vooral dat jochie waar je tegen kunt schaken in een van de eerste minigames, wat is dat voor nep Amsterdams accent dat ze dat ventje hebben meegegeven?

BEWEGINGSGEVOELIG

Je kunt op de PS3 en de Wii de spreuken uitvoeren met de Sixaxis controller en de Wii-mote. Die laatste schijnt erg leuk te zijn (Ik heb de Wii versie niet kunnen testen) en ik kan me goed voorstellen dat dit nog meer een gevoel geeft van tovenarij.
De Sixaxis daarentegen vind ik krampachtig werken en ik speelde op de PS3 dan ook gewoon met mijn analoge stick.
Bij de Wii wordt de Wii-mote een toverstaf, bij de PS3 sta je alleen maar onhandig te hannesen met iets dat in de verste verte niet lijkt op een toverstokje... en dan voelt de traditionele controller veel natuurlijker.







HALEN ALS

- Je nu eindelijk wel eens een leuke filmgame wilt spelen.
- Je je een echte tovenaarsleerling wilt voelen.
- Je stiekem CDA stemt.

JURJEN: "TOVEREN VOELT ALS TOVEREN!"

Ik heb een uur of vier gestoken in een vroege PS2-versie, en was aangenaam verrast. Voorheen voelde toveren in de Potter-games een beetje als schieten in al die andere games. Nu voelde toveren echt als toveren!
Dingen naar je toe trekken, van je afstoten of laten zweven; het is leuk om mee te experimenteren, bijna als een Jedi in opleiding.
Ik heb ook goede dingen gehoord over de Wii-versie en kan me helemaal voorstellen dat het tovergevoel nog 'echter' wordt met de magie van de Wii-controller.
Daarnaast deed de game me zelfs aan Shenmue denken. Ook hier ben je een soort boodschappenjongen die van A naar B wordt gestuurd om met mannetjes te praten en (soms) suffe minigames op te lossen.
Het is niet de meest verheven vorm van gameplay, maar het werkt wel om de speler een goed gevoel voor zijn omgeving en de omvang ervan te geven. Dat je de omgeving als je thuis begint te beschouwen, er de weg leert kennen.



CONCLUSIE

Voor Harry Potter aanhangers komt deze game behoorlijk dicht in de buurt van de filmbeleving. Ik raad alleen vurig de Engelse versie aan als je ouder dan twaalf jaar bent.

JAN

SCORE **74**

Afhankelijk van hoe groot je verzameldrang is en of je wel of niet alle minigames gaat spelen, ben je hier zeker een dikke tien uur zoet mee.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX
PS3 / PS2 / XBOX 360 / PSP / PC / DS / Wii
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
7+


free record shop
NU BIJ FREE
DE SIMS™ 2 VOOR PC
NU IN PRIJS VERLAAGD
De Sims™ 2 Deluxe bevat De Sims™ 2
en De Sims™ 2 Nachtleven.
PC DVD ROM
ALLEEN GESCHIKT VOOR DVD
De SIMS 2 Deluxe
VAN 79.99
59.99
NIEUW
DE SIMS™ 2
DELUXE
7.50 7.50
POWER UNLIMITED
MET V.I.G.-KAART VOOR 52.49
De SIMS 2
VAN 59.99
49.99
De Sims™ 2
Basispakket
Vergroot je Sims wereld met uitbreidingspakketten!
VAN 39.99
29.99
EA
Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en drukfouten voorbehouden.

RECORD SHOP

free record shop



THE DARKNESS PS3

Ook verkrijgbaar op XBOX 360

64[99]

VERWACHT 29 JUNI

7.50 7.50 POWER UNLIMITED free record shop

MET V.I.G.-KAART VOOR 57[49]

MANHUNT 2 Wii

Ook verkrijgbaar op PS2 en PSP



49[99]

VERWACHT 13 JULI

7.50 7.50 POWER UNLIMITED free record shop

MET V.I.G.-KAART VOOR 42[49]

Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en drukfouten voorbehouden.

WOW TBC REVISITED



Inmiddels zijn we (ten tijde van het schrijven van deze tekst) ruim vier maanden en vele slapeloze nachten verder sinds de release van World of Warcraft: The Burning Crusade. Hoe staat het er nu voor met World of WarCraft? En in hoeverre ben ik het nog eens met de uitspraken die ik destijds in mijn eigen review deed? Tijd om de balans op te maken.



De belangrijkste conclusie die ik vier maanden geleden trok, was dat de content van The Burning Crusade van minstens hetzelfde niveau was als die van de eerste release. Nu ik er inmiddels een paar maanden meer heb doorgebracht, sta ik daar nog steeds achter.
De game is oprecht nieuw leven ingeblazen en de bevolking van Azeroth is grotendeels geemigreerd naar The Outland om daar het avontuur voort te zetten. Slechts de nieuwe instances in de oude wereld en de Auction House zorgen voor korte uitstapjes naar Azeroth.
Een belangrijk verschil vond ik de extra energie die spelers op level 70 hadden. Inmiddels is mijn uitrusting uiteraard alweer flink verbeterd en hoewel gevechten nog steeds iets langer duren, wordt al duidelijk dat er met name rekening is gehouden met de toekomst. Over een paar maanden, met nog betere items, verschilt de duur van gevechten niet enorm meer met voorheen.

AVONTUUR VAN EEN JAAR

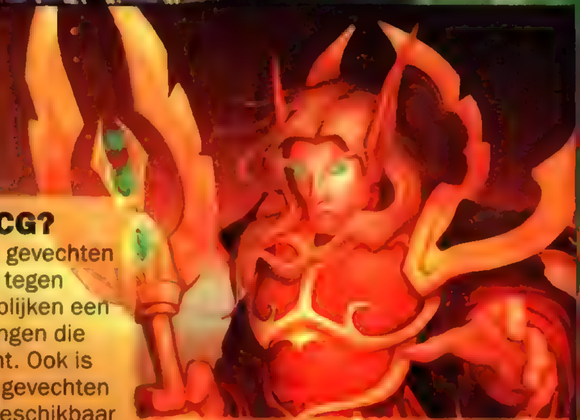
Tevens schreef ik dat er zeker voor een jaar aan nieuwe content in TBC aanwezig was, en ook achter die uitspraak sta ik nog steeds.
Let wel, dit is content die alleen door de meest hardcore spelers ervaren zal worden. Denk hierbij aan spelers die in een serieuze guild zitten en wekelijks de 25-man dungeons oefenen om daar speciale bazen te verslaan en quests te voltooien.
Er is vooral in dat kader één verhaallijn die ongelooflijk omslachtig is, en leidt naar het legendarische gevecht op Mount Hyjal. Hiervoor moeten eerst meerdere extreem uitdagende dungeons worden doorlopen; iets waar momenteel zelfs de meest fanatieke guilds wereldwijd nog niet in zijn geslaagd.

Mount Hyjal is overigens gelegen in The Caverns of Time, de dungeon in de oude wereld die naar belangrijke gebeurtenissen in de geschiedenis van Azeroth leidt. Dit gebied is toch niet zo interessant gebleken als ik in eerste instantie hoopte, waar het bijna saaie event waarmee de Dark Portal wordt geopend illustratief voor is.
De nieuwste patch (2.1) introduceert The Black Temple aan The Outland, de nieuwste 25-man dungeon waar de grote bad guy Illidan is te vinden. Hopelijk zullen toekomstige patches gericht zijn op het opleuken van The Caverns of Time.



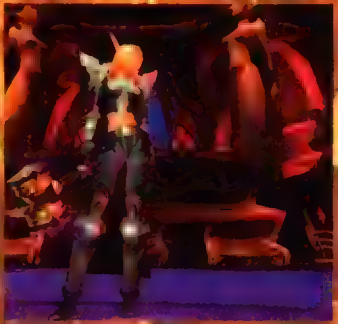
GEZONDER SPELEN

Persoonlijk heb ik het 'raiden' (serieuze guild dungeons doorlopen met 25 man, verplichte speeltijden, etc.) achter me gelaten en verruild voor een in mijn ogen gezondere manier van spelen.
Ook schreef ik dat er voor een casual speler (zoals ik nu ben) het nodige vermaak aanwezig was in TBC, in ieder geval meer dan voorafgaand aan de uitbreiding. Zo heb ik de keuze om met kleinere groepen spelers op nieuwe items te jagen, zowel middels PvE als PvP. Ik ben dan ook lekker bezig de gewone dungeons op de hogere moeilijkheidsgraad te spelen, afgewisseld met Battleground en Arena actie tegen andere spelers. Evengoed is de scheiding tussen 25-man en 5-man content nog iets te groot en trekt deze hopelijk bij door middel van toekomstige toevoegingen.
Ik ben dan ook benieuwd wat de toekomst verder voor WoW in petto heeft. ✪



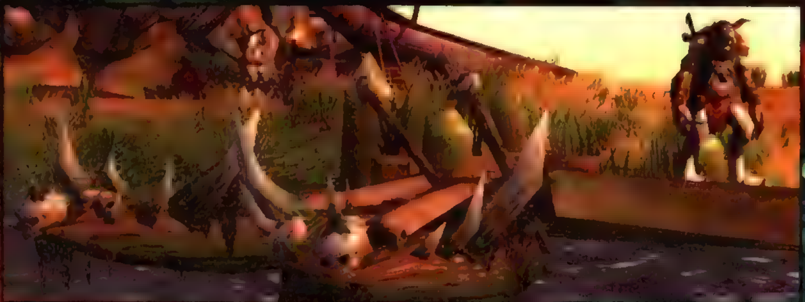
WOW MEETS WCG?

De gloednieuwe Arena gevechten (twee tegen twee, drie tegen drie, en vijf tegen vijf) blijken een van de beste toevoegingen die TBC ons heeft gebracht. Ook is gebleken dat om deze gevechten eerlijk te maken, het beschikbaar komen van Paladins en Shamans voor beide facties essentieel was en ik steun deze beslissing inmiddels dan ook volkomen.
Momenteel wordt het eerste officiële WoW Arena toernooi gehouden, zowel in Amerika als in Europa, en zie ik het ook nog wel gebeuren dat dit onderdeel op de WCG belandt.



TOEKOMSTIGE UITBREIDING

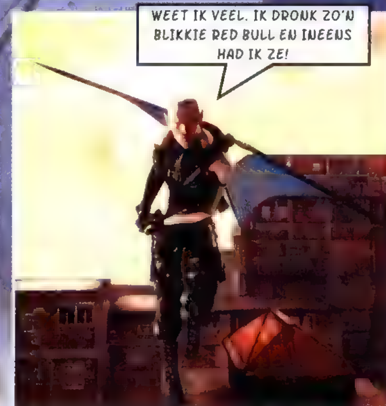
Inmiddels doen er alweer geruchten de ronde over de tweede uitbreiding, die als het goed is ergens begin 2008 zal moeten verschijnen.
De meest geloofwaardige informatie hint over de mogelijke komst van de gebieden Northrend en The Emerald Dream. In de vele bestanden van WoW is door een slimme programmeur een aantal items gevonden, die aan de hand van de vormgeving en naam waarschijnlijk hun oorsprong in deze gebieden hebben. De aanwezigheid van vier inactieve portals in Azeroth die naar The Emerald Dream leiden, zijn ook een goede indicatie. Blizzard heeft immers al verklapt dat de opzet van portals die naar een nieuw gebied leiden de toekomst van WoW is.



SHADOWRUN

Shadowrun is de eerste game die Microsoft's Live Anywhere ondersteunt; oftewel PC gamers kunnen hiermee tegen Xbox 360 gamers spelen. Jan ging er eens goed voor zitten.

JAN SPEELT EEN HYBRIDE GAME



Shadowrun is een multiplayer shooter waarin je kunt rennen en schieten met mensen, Trollen, Dwergen en Elfen. Vergeet echter het standaard fantasiesausje, want de vier rassen steken hier juist in een modern jasje. Het geheel oogt weliswaar een beetje als een rare potpourri, maar de gameplay is zeer diep en veelzijdig.
De rassen hebben hun sterke en zwakke punten, zoals we dat in dit soort games gewend zijn. Trollen zijn de sloomste van het stel, kunnen veel schade incasseren en de zwaarste wapens meezeulen


Ja, dan wil je wel jumpstylen...

zonder (nog) trager te worden. Elfen zijn dan weer heel kwetsbaar maar vliegensvlug en hun tech en magie powers maken deze game tot iets speciaals.

BONTE MIX

Voorafgaand aan een matchronde koop je wapens, tech powers en magische mogelijkheden. De wapens, tech en magic zijn afgestemd op de sterke en zwakke punten van de verschillende rassen. Dit levert een bonte mix op waarbij je bijvoorbeeld enhanced vision scoort als tech (waardoor je door muren heen kunt kijken) of een magie-zuigmachine neerzet (die vijanden van hun magische energie (essence) berooft).
Heb je genoeg magische energie dan kun je - afhankelijk van de magie die je hebt gekozen - bijvoorbeeld wezens summonen, een soort Jedi push uitvoeren of jezelf teleporteren. Wanneer je ineens achter je vijand opduikt en hem een nekschot geeft, is dat bijna net zo bevredigend als een knife kill in Counter-Strike.

VERRASSEND

Op papier klinken drie modes en negen maps een beetje karig, en met name wat meer maps was geen overbodige luxe geweest, maar de zestien-speler potjes kennen behoorlijk grote omgevingen. Bovendien gaat het spel met al z'n wapens, magie en tech behoorlijk diep. Voor elke tech of magie keuze, is een counterattack of verdedigingsmanoeuvre te verzinnen en iedere map huisvest een keur aan strategische combinaties en mogelijkheden.
De drie multiplayer modes zijn min of meer varianten van Capture The Flag en (Team) Deathmatch waarbij alles steeds draait om het veilig stellen van, dan wel stelen van een artefact. De gameplay is in basis dus steeds hetzelfde, echter de manier waarop die zich voltrekt is steeds weer verrassend.
Wil je succesvol zijn dan zul je echt secuur moeten samenwerken met anderen en dat maakt Shadowrun interessanter dan het gebruikelijke 'ieder voor zich' karakter van veel andere online shooters. En niet te vergeten: de gameplay tussen PC en 360 gamers werkte als een zonnetje. Pluimpje daarvoor.

"MET AL DIE XBOX 360 ÉN PC GAMERS ZIJN ER ALTIJD GENOEG SPELERS DIE JE VOOR HUN KONT MAG SCHIETEN."

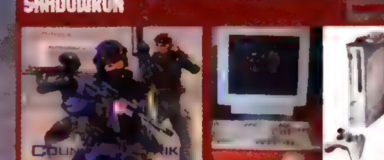
PC GAMERS MOETEN BETALEN?

Opvallend addertje onder het Xbox groene gras is dat, wanneer je als PC gamer tegen vrienden wilt spelen met een Xbox 360 en je ze wilt inviten, je dit alleen kunt doen via een Xbox Live Gold abonnement.
Je kan wel gratis knallen, maar dan met de beperkingen van Xbox Live Silver. In dat geval open je een lijst servers, klik je er een aan en begin je te spelen tegen willekeurige gamers.
Maar het is natuurlijk veel leuker om games van vrienden te joinen of hen een invite te sturen. Dus PC gamers zonder Xbox 360 moeten ook een Gold abonnementje lappen, willen ze dit kunnen doen. Beetje nep.

PC VS XBOX 360

Vooraf was ik er heilig van overtuigd dat ik deze game op de PC zou gaan spelen, maar inmiddels weet ik dat niet meer zo zeker. De Xbox 360 controller werkt namelijk beter dan de muis-toetsenbord combinatie. Dat komt omdat je je wapens, magie en tech veel lekkerder bij elkaar hebt onder de knoppen op de controller dan bij de PC besturing. Maar je kunt natuurlijk ook gewoon een Xbox 360 gamepad op je PC aansluiten.
Erg leuk zijn overigens de platformspecifieke achievements. Zo krijgen 360 gamers speciale onderscheidingen als ze een aantal PC gamers neer hebben geschoten en vice versa. Funny.

SHADOWRUN



HALEN ALS

- Je hoofdzakelijk online knalt.
- Je als Xbox 360 gamer eindelijk eens die PC nerds wilt afschieten.
- Je als PC gamer die inferieure Xbox 360 crowd eens flink wilt ownen.


Hij luisterde met gespitste oren.

CONCLUSIE

Na Gears of War, Lost Planet en Rainbow Six hebben we de zoveelste online hit te pakken voor Microsoft's console en deze keer doet de PC ook gezellig mee. Hopelijk komen er wel wat meer maps beschikbaar, want het aanbod is nu een beetje karig.

JAN

SCORE 80

De gameplay is dankzij de Counter-Strike-achtige opzet en de combinatie van tech, magie en wapens zeer veelzijdig en houdt je zeker zoet tot de release van Halo 3.

SHADOWRUN
PC / XBOX 360
FASA / MICROSOFT
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
16+

MEGA MAN

Wat is dit? Twee pagina's voor Mega Man? Die roestige robot? Vergane glorie, toch? Moeten we daar zoveel aandacht aan besteden? Volgens Jurjen wel, al lukt het hem in deze review niet echt om ons duidelijk te maken waarom precies.



Als Superman super is, is Megaman beter!

Met de PSP-toppers net achter de rug geven we Mega Man ZX graag een kans zich te bewijzen. Is Capcom erin geslaagd om Mega Man ook in een geheel nieuw avontuur weer als vanouds te laten schitteren?
Het antwoord is geen volmondig ja, maar ook geen volmondig nee. Zoals het cijfer op de volgende pagina al aangeeft, hangt het er ergens tussenin.
Dat is jammer, want ik houd van genuanceerde teksten. Maar goed, ik heb die game ook niet gemaakt natuurlijk. Deze tekst wel, maar een meesterwerk zal ook dit niet worden. Daarvoor loop ik te veel te ouwehoeren en lever ik te weinig concrete informatie. Ik zou natuurlijk weer helemaal opnieuw kunnen beginnen maar daar heb ik geen zin in.
Gelukkig is er toch nog een concrete (ongenuanceerde) uitspraak die ik over Mega Man ZX kan doen: het tweede scherm van de Nintendo DS is nog nooit zo slecht gebruikt.



EINDELOOS DWALEN

In plaats van de klassieke kies-zelf-je-level-structuur is in ZX gekozen voor een spelopzet die zich goed laat vergelijken met die in Castlevania en Metroid.
Je rent, springt en knalt met Mega Man door een enorme wereld, waarvan de verschillende gebieden met deuren en gangetjes aan elkaar zijn verbonden.
Als je wel eens een moderne Castlevania of Metroid hebt gespeeld, dan weet je dat de zichzelf-tekenende plattegrond in deze games onmisbaar is. Daarom zijn die games ook zo goed te verteren op de Nintendo DS, het tweede scherm garandeert altijd een uitstekend overzicht van de wereld om je heen, wat eindeloos dwalen voorkomt.
Het is werkelijk niet te begrijpen dat Capcom er in deze ZX voor heeft gekozen om het tweede scherm zo ongeveer voor niets (afgezien van enkele vrij overbodige speciale opties) te gebruiken.
Het resultaat: eindeloos dwalen.

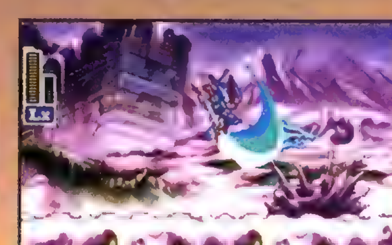
ZELF KAARTEN TEKENEN

Zit er dan helemaal geen plattegrond in dit spel? Jawel hoor. Druk op START en vervolgens op de L-knop, en daar heb je hem dan: de plattegrond. Of zoiets. Een aantal gelijkvormige vakjes met codes als E-6, E-7 en G-2 zou moeten aangeven waar je je bevindt en waar je naartoe moet.
In de praktijk heb je er vrijwel niets aan. Je krijgt bijvoorbeeld de opdracht om in H-4 de gijzelaars te redden. Je drukt op START en een keer op de L-knop, en je ziet een aantal vakjes met codes als E-6, E-7 en G-2. Géén H-4. Hoe kom je daar dan? Zoeken en dwalen.
Na uren zoeken en dwalen ben ik uiteindelijk maar met iets begonnen dat ik al lang niet meer had gedaan: zelf kaarten tekenen.

SPEEL HET ZELF

Nah vooruit, laat ik voor de verandering eens eerlijk zijn; ik heb helemaal geen kaarten getekend. De neiging was er wel even, maar uiteindelijk voel ik me daar toch wat te oud voor. Ik had er ook geen zin in. Gelukkig vond ik enkele hele mooie plattegronden op internet. Zo kon ik de game toch nog zonder

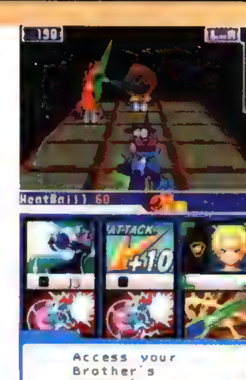




Oei, bijna te laat om de tuin zomerklaar te maken...

STAR FUCK: MEER MEGAMEUK IN AANTOCHT!

Net als je denkt dat de naam Mega Man weer een beetje in ere hersteld gaat worden, kondigt Capcom Mega Man Star Force aan, in maarliefst drie verschillende smaken (Pegasus, Dragon en Leo) voor de Nintendo DS.
Het zijn spin-offs van de oersaaie Battle Network-serie waarin je nu voor het eerst in de geschiedenis van de videogames met zogenaamde 'Brothers' (andere spelers) kaartjes met speciale krachten kunt uitwisselen.
Het zou me niets verbazen als dit 'concept' is bedacht door dezelfde lamzak die ook het 'plattegrondsysteem' in ZX heeft verzonnen.



ZX

JURJEN ZOEKT DE WEG





"DE LAMZAK DIE HET PLATTEGRONDSYSTEEM HEEFT BEDACHT VERDIENT EEN PAK SLAAG MET EEN STRONK NATTE ANDIJVIE."

al te veel uren ergernis uitspelen, en dat was veel leuker dan ik op basis van de naam Mega Man verwachtte. Ja, jullie zitten natuurlijk te wachten op concrete informatie over het spel, maar ik heb eigenlijk niet zo'n zin om dat allemaal hier nog eens uit te gaan leggen. Bovendien is er bijna geen ruimte meer. Speel het zelf, zou ik zeggen.

VERDOMD UITDAGENDE HINDERNISBANEN

Nah vooruit, laat ik toch nog eens iets doen voor mijn geld. Even kijken, je bent dit keer geen robot maar een jongetje of meisje (je mag kiezen) dat tussen steeds meer robotachtige kostuums met speciale krachten kan wisselen. Model HX (hiks, haha!) kan stukjes zweven en elektrische ladingen schieten, Model PX (piks, haha!) kan aan plafonds hangen en sterren werpen, en zo zijn er nog een paar.

Als je eenmaal de juiste afslag hebt genomen, kom je op je weg naar de talloze minibazen en eindbazen verdomd uitdagende hindernisbanen tegen die je al knallend, springend, zwevend en soms ook denkend moet overwinnen.

KWARKTAART

Het speelt allemaal leuk en soepel als een bolle tiet in een kwarktaart, en de fijngetekende vormen van robots en omgevingen zijn ook niet mis.

Om samen met mij te kunnen concluderen dat de muziek zowel qua composities als uitvoering tot het beste hoort wat een videogame kan voortbrengen, wil ik je aanraden een hoofdtelefoon te gebruiken. Hierdoor zul je ook meer genieten van de treffende geluidseffecten, zoals die olijke sjok-sjok-sjok-geluidjes als je met je robotmensje door de sneeuw rent.

Laten we hopen dat de inmiddels aangekondigde opvolger Mega Man ZX Advent naast dit soort alleraardigste details ook een bruikbare plattegrond presenteert. ✪

MEGA MAN: LEUK VOOR KINDEREN!

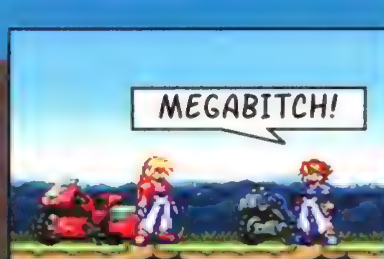
Wat is dat toch met dat artwork van Mega Man? Werd ik vanaf de stoffige doos van mijn allereerste Mega Man nog aangestaard door een bijzonder slecht getekende kerel van een jaar of achtendertig, op de doosjes van de nieuwste Mega Man-spelletjes wordt steevast een jochie van een jaar of acht afgebeeld. Niets mis met jochies van een jaar of acht (behalve dat ze enorm kunnen zeuren), maar een iets stoerdere uitstraling zou de held niet misstaan.



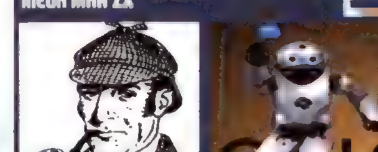


HALEN ALS

- Je het leuk vindt om te verdwalen.
- Je droomt van een baan als cartograaf.
- Je het niet erg vindt om af en toe de weg te vragen aan internet.



MEGA MAN ZX



CONCLUSIE

De lamzak die het plattegrondsysteem heeft bedacht, verdient een pak slaag met een stronk natte andijvie, maar los hiervan is dit een verrassend sterk actiespel geworden!



JURJEN

SCORE **71**

Met plattegronden of andere hulp van internet: acht of negen uur. Zonder plattegronden: iets langer dan vierendertig uur.

MEGA MAN ZX
DS
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

3+

RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

JURJEN ZWIEPT NAAR MONSTERS

Na Zelda werd ook het Cube-kliekje RE4 opgewarmd en op smaak gebracht met een bewegingsgevoelige besturing. Jurjen at er z'n vingers bij op.

Resident Evil 4 is een gruwelijk goed actiespel dat zo'n zeshonderdzesenzestig duistere nachten geleden al zeer terecht 98 punten van mij kreeg. Dit betrof de versie voor de GameCube. Deze heb ik één keer doorlopen. Daarna ging het spel naar mijn broertje, en die gek heeft sindsdien niets anders meer gespeeld, en ook over weinig andere dingen meer gepraat. Met mij, althans.



Nou praat ik buiten werktijd liever niet over mijn werk. Maar dat lijkt mijn broertje weinig uit te maken. En dus weet ik alles over de extraatjes die er allemaal zijn te ontgrendelen, en dat de game pas écht goed wordt op niveau Professional.

Nou vergeet het maar, daar ga ik dus echt niet aan beginnen. Ik heb wel wat beters te doen.

BETER

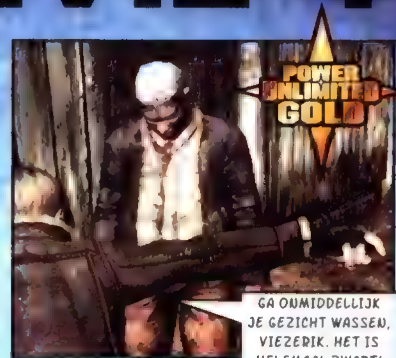
Wat er beter kan zijn dan Resident Evil 4? Nou, de Wii-versie van datzelfde spel, bijvoorbeeld. Bijna identiek aan de Cube-versie, maar dit keer kun je met de Wii-afstandbediening op boeren en buitenlui richten om hun vadsige koppen eraf te knallen. En ja, dat maakt het spel beter.

Vertrouwde vuurwapens als de handgun en de shotgun laten zich sneller en nauwkeuriger richten. Als je de B-knop ingedrukt houdt, verschijnt het vizier in beeld. Wijzen en schieten; het is niet alleen sneller en nauwkeuriger maar ook leuker en 'echter' om het op deze manier te doen.

Schud je een keer met de afstandsbediening, met de B-knop nog steeds ingedrukt, dan wordt je wapen herladen. Een keer schudden zonder B-knop resulteert in een uithaal met je mes.

Ook dit is een verbetering in vergelijking met de eerdere versie. Het werkt snel, zonder over te hoeven schakelen, en dus zonder kans op vergissingen.

Heel handig voor het slopen van die kisten en tonnen die je overal tegenkomt.



BREEDBEELD

Wat speltechnische verbeteringen betreft was dat het wel zo'n beetje. Oh ja, je moet dit keer in specifieke spelsituaties ook met de afstandsbediening schudden om aan een wisse dood te ontsnappen, bijvoorbeeld als je door een griezel bent vastgepakt, of een grote steen achter je aan rolt. Maar die dingen mogen nauwelijks verbeteringen heten.

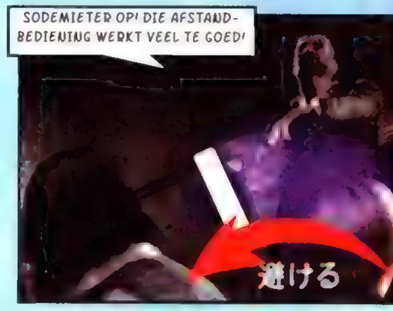
Wel leuk dat de actie dit keer in breedbeeld wordt getoond en dat de extra missies uit de PS2-versie (die dus niet in de Cube-versie zaten) zijn toegevoegd.

Dit maakt de Wii-versie tot de beste versie. Van een toch al gruwelijk goed actiespel.

> "DIT KEER KUN JE MET DE Wii-AFSTANDBEDIENING OP BOEREN EN BUITENLUI RICHTEN OM HUN VADSIGE KOPPEN ERAF TE KNALLEN."

TELEURSTELLING

Tja, en toen moest ik de beste versie van misschien wel het beste actiespel ooit nog een cijfer geven. Even heb ik overwogen dit maar helemaal niet te doen, want wat is nu een passend cijfer voor zoiets?



Hoe moet ik de teleurstelling over het ontbreken van werkelijk substantiële extra's, zoals nieuwe omgevingen of extra wapens of een alternatieve verhaallijn, nu in het cijfer tot uitdrukking brengen? Moet ik dat überhaupt wel willen? Laat ik mijn gevoel volgen en er een 95 van maken, maar vraag me niet dit te verklaren.

WEL ADA, VERDER NADA

Voor alle duidelijkheid: je moet van dit spel geen werkelijk nieuwe omgevingen, missies of wapens verwachten. Het hoofdspel is gelijk aan de versies die voor Cube en PS2 verschenen, daarbij krijg je alle extraatjes die in deze spellen zaten, dus ook het extra moeilijkheidsniveau Professional en die vijf exclusieve Ada Wong-missies ('Separate Ways') van de PS2-versie.

Het blijft echter toch een beetje een teleurstelling, dat er niet nog wat extra content is toegevoegd.





HALEN ALS

- Je nog nooit een versie van dit meesterwerk hebt gespeeld.
- Je de beste versie van het beste actiespel ooit in huis wilt hebben.
- Je best veel geld bezit en de game toch al eens opnieuw wilde spelen.

RESIDENT EVIL 4 WII EDITION





CONCLUSIE

Nog niet gespeeld? Dan ga je hiermee de horrortrip van je leven beleven! Meteen aanschaffen die zooi!

Wel gespeeld? Nou ja, bij gebrek aan andere heftige games zou je een aanschaf kunnen overwegen.

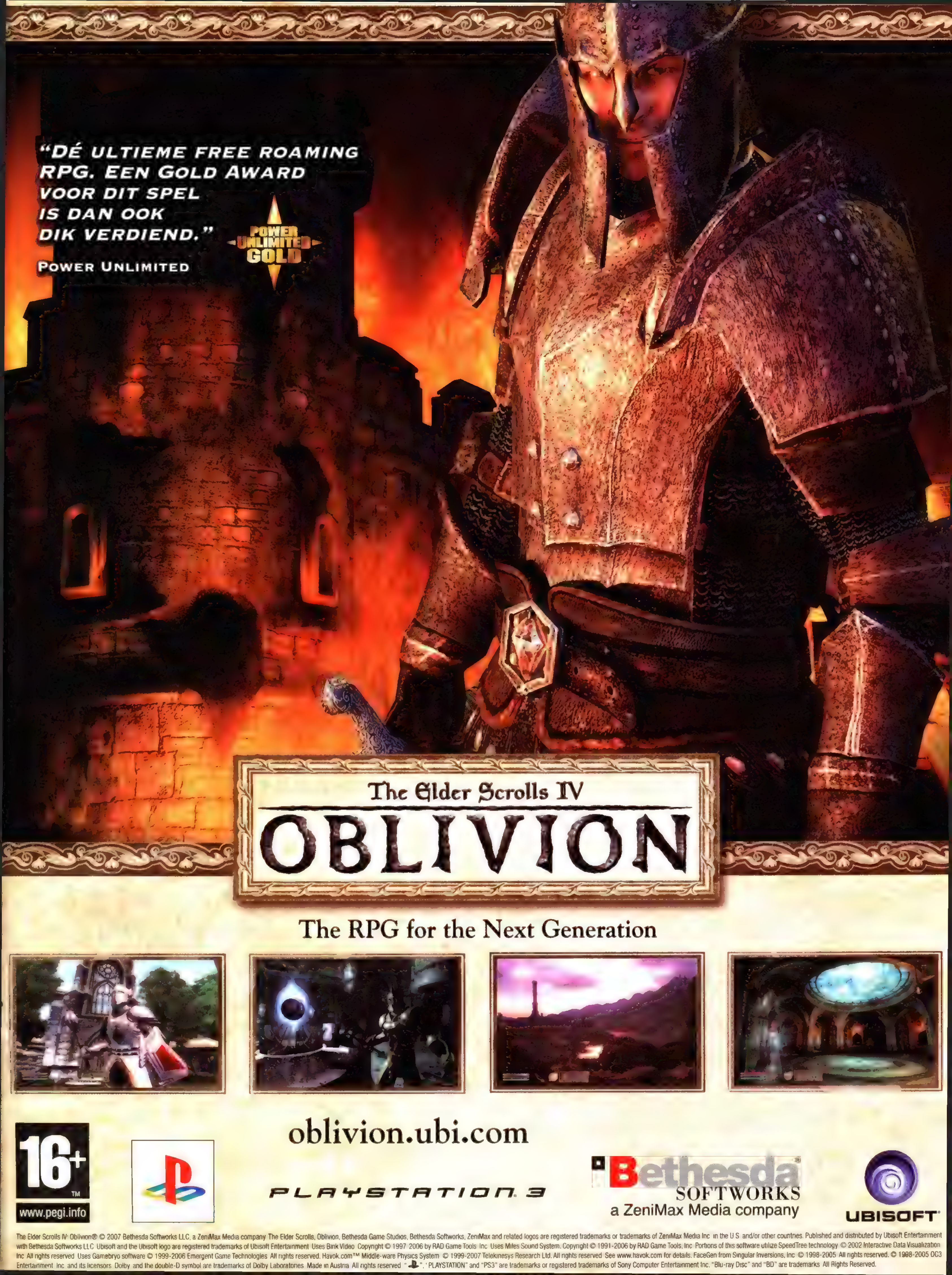


JURJEN

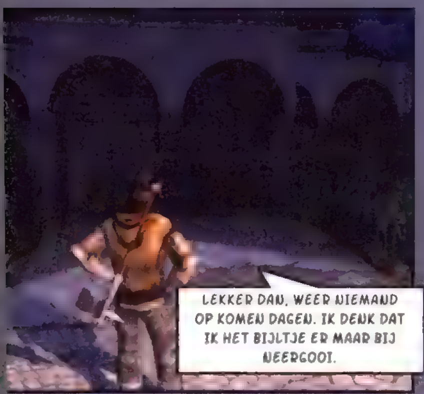
SCORE **95**

De eerste keer uitspelen kost je zeker vijftien uur. De extra's houden je nog tientallen uren langer op het puntje van je stoel.

Wii
CAPCOM / NINTENDO
1 SPELER
29 JUNI 2007
18+


"DÉ ULTIEME FREE ROAMING RPG. EEN GOLD AWARD VOOR DIT SPEL IS DAN OOK DIK VERDIEND."
POWER UNLIMITED
POWER UNLIMITED GOLD
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
The RPG for the Next Generation
oblivion.ubi.com
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
UBISOFT
The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2007 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc in the U S and/or other countries. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment Uses Bink Video Copyright © 1997 2006 by RAD Game Tools Inc Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc Portions of this software utilize SpeedTree technology © 2002 Interactive Data Visualization Inc All rights reserved Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2007 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc © 1998-2005 All rights reserved. © 1998-2005 OC3 Entertainment Inc and its licensors Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Made in Austria All rights reserved "", 'PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks All Rights Reserved.

TWO WORLDS



Jan loopt al dagen de bossen van Antaloor onveilig te maken. Trollen, bandieten, beren en zelfs konijntjes moeten het ontgelden. Two Worlds is dan ook een gigantische fantasiespeeltuin waarin Janneman zich helemaal heeft verloren. Maar zou onze held op sokken ook weten dat er draken rondstruinen?



IT'S A MAN'S WORLD

Hebben de makers van Two Worlds een hekel aan vrouwen? Of kunnen ze geen vrouwelijke spelpersonages programmeren? Hoe dan ook; vrouwen komen (behalve in het artwork) niet of nauwelijks voor in deze game. Er zijn behoorlijk wat verschillende personages, maar het overgrote merendeel is man. Typisch.



Two Worlds kent Groms en behoorlijk veel ook. Groms zijn een soort trol-achtige wezens. Immers, geen Middeleeuwse fantasygame zonder trollen, orcs en bikkels met zwaarden natuurlijk.
Two Worlds heeft inderdaad heel goed naar de RPG's van de afgelopen jaren gekeken, en het is overduidelijk dat Oblivion voor de makers als grote voorbeeld heeft gegolden.
Net als Oblivion's Cyrodill is ook Antaloor gigantisch groot. Een eerste, voorzichtige inschatting deed me vermoeden dat de speelwereld ongeveer even omvangrijk was als die van Oblivion... totdat ik er achter kwam dat de game behoorlijk veel ondergrondse dungeons kent. Die dungeons lijken dan wel weer allemaal erg op elkaar maar dat mag de pret niet drukken.

"ALLES WAT JE WILT VAN EEN ACTIE-RPG ANNO 2007 ZIT EIGENLIJK WEL IN DEZE GAME."



MIJN ZUSJE

Free roaming is momenteel het toverwoord in gamesland en Two Worlds biedt je dit in overvloed. Toch is er ook een hoofdverhaallijn die je kunt volgen: jij bent een bountyhunter op zoek naar je verdwenen zuster die gekidnapt blijkt door The Dark Brotherhood. Deze sekte wil een oude oorlogsgod opnieuw tot leven wekken en aan jou de keuze ze te joinen of hun plannen juist te dwarsbomen. Ik koos voor laatstgenoemde optie want van mijn zuster blijf je af!
Naast deze hoofdqueeste, die is onderverdeeld in een trits aan elkaar gekoppelde opdrachten, kun je op je gemakje door de wereld heen reizen en subopdrachten doen.



MAGISCHE AANPAK

Ik speelde dus de goede held maar je kunt de game ook helemaal evil spelen. Dan volg je een alternatieve verhaallijn met andere queesten en een andere uitkomst. In beide gevallen zul je flink moeten hakken en toveren om ervaring op te doen.
Je kiest geen voorgebakken klasse



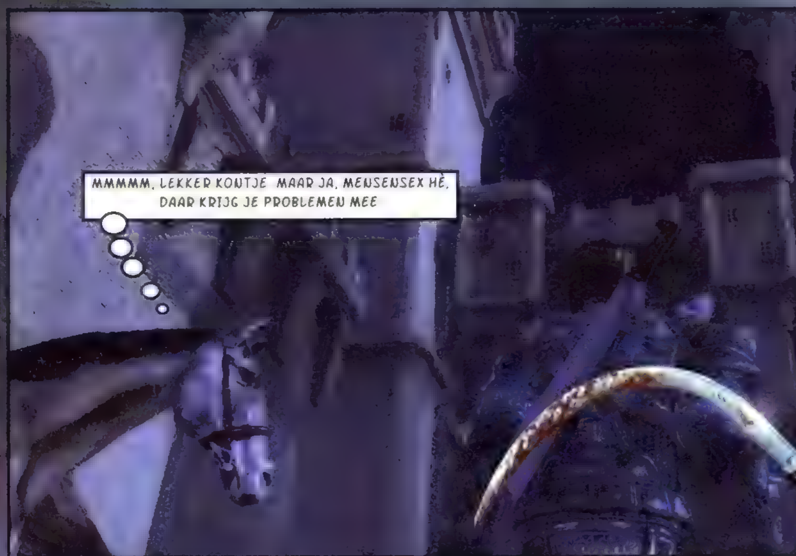
in Two Worlds maar beslist al spelende om meer een vechtersbaas, dief of magiër te zijn, een combinatie kan natuurlijk ook.
De game ademt in alles Westerse fantasy en daardoor ogen de vechtanimaties die gepaard gaan met martial arts moves een beetje gek. Ik koos dan ook snel voor de meer magische aanpak. De game kent heel veel spreuken en het bestoken van vijanden met ijs en vuur bood me tijdloos vermaak. Voorts werd ik erg vrolijk van het summonen van wezens. Zeker als ik weer eens omringd werd door een bende happende Groms. Combat met zwaard is overigens iets dat nog steeds van pas kan komen, zeker bij gevechten van dichtbij.

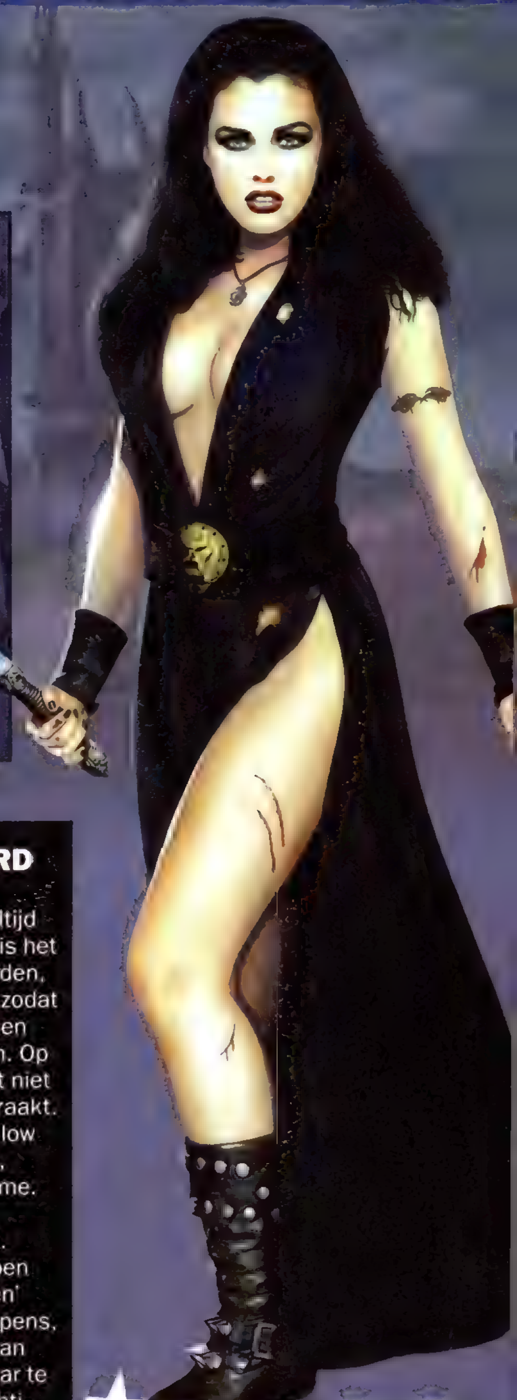
GENIETEN

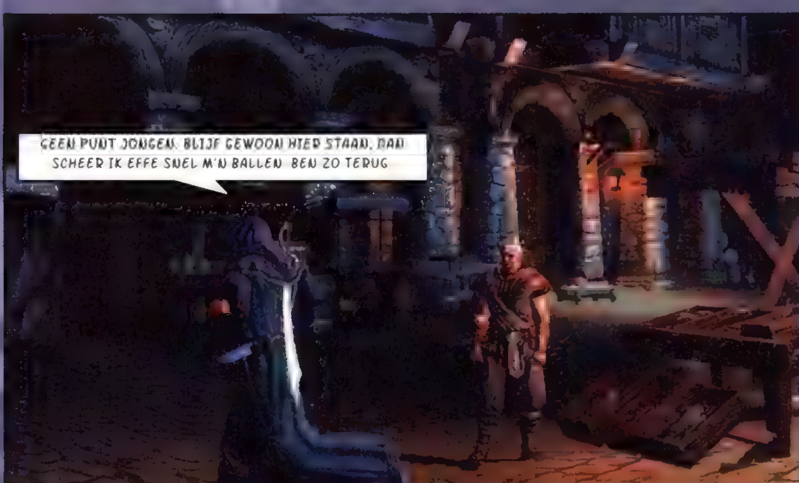
De grootste verdienste van Two Worlds vind ik de speelwereld zelf. De natuur in deze game is echt om door een ringetje te halen. De enorme bossen, de meren, de uitgestrekte vlakten, de bergen, het is een pracht om te zien. Je voelt je echt een avonturier als je zo door de bossen aan het struinen bent op

JAN HUPPELT DOOR DE BOSSEN









MULTIPLAYER? MWOH

De op papier aardige multiplayer - tot en met acht man online samen random queesten doen en desgewenst flink huishouden - kwam op het moment van schrijven nog niet goed uit de verf. Ik vind het in dit stadium niet echt iets toevoegen aan de gameplay en bovendien werkte alles nog allerminst soepel.
Niet dat het ook maar ene Grom-hol uitmaakt want Two Worlds speel je voor de singleplayer. Als je graag online wilt rondrennen met andere spelers in een fantasiesetting dan verwijs ik je door naar ene World of WarCraft. Schijnt best een goed spelletje te zijn...

zoek naar een bandietenkamp of een geheime ruïne.
Niet alles kent echter zo'n fraaie afwerking. Zo had het paardrijden wat meer intuïtief gekund en blijf ik de karaktermodellen matig vinden, vooral hun gezichten. Sommige NPC's zien er uit alsof ze een beroerte hebben gehad.
Iets meer levendigheid in de grimassen was geen overbodige luxe geweest

BERENKLEM

Maar wat mij betreft overheersen de aangename elementen. Zo kun je al rijdend op je paard je pijl en boog gebruiken, kun je zand in het gezicht van je vijand schoppen tijdens een zwaardgevecht zodat hij even verblind is en mag je berenklemmen en andere vallen zetten.
Het is erg leuk om te zien hoe een nietsvermoedende tegenstander in een klem trapt, vergaat van de pijn en jij hem nog even een paar genadeklappen komt geven.
Ook de dag en nachtcyclus werkt overtuigend. In het holst van de nacht komen wezens tevoorschijn die je overdag nooit zult zien.
Ja, alles wat je wilt van een actie-RPG anno 2007 zit eigenlijk wel in deze game.
En die draken, die ben ik inderdaad ook tegengekomen...

ZWAARD OP ZWAARD OP ZWAARD

Iets waar ik in actie RPG's altijd een enorme hekel aan heb, is het meezeulen van bijlen, zwaarden, harnassen en andere items zodat je die later weer kunt verkopen voor de broodnodige munten. Op zich niets mis mee, ware het niet dat je inventaris zo snel vol raakt. En dat je vaak met dezelfde low level wapens te maken hebt, zeker in het begin van de game. Two Worlds heeft hier een unieke feature voor bedacht.
Je kunt wapens en voorwerpen op elkaar plakken of 'stacken' zoals dat hier heet. Door wapens, handschoenen of schilden van exact hetzelfde type op elkaar te leggen, maak je er een krachtigere van. Herhaal dit procedé en je krijgt steeds sterkere gear.
Je hebt bovendien de vrijheid om van alles en nog wat te doen met wapens en voorwerpen. Je kunt ze opleuken en upgraden met magische powers, juwelen en giftige substanties.



CONCLUSIE

Het lukt Two Worlds niet om Oblivion te overrulen, maar het is weldegelijk een meeslepende actie-RPG geworden.



JAN

SCORE **82**

Uiteindelijk biedt Two Worlds minder diepe sidequests dan Oblivion, maar ook deze game heb je zeker niet 1, 2, 3 uitgespeeld. En ook niet 4, 5, 6.

TWO WORLDS
PC / XBOX 360
REALITY PUMP / ZUXXEZ / TOPWARE / NOBILIS
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

16+

SMASH COURT TENNIS 3

Eindelijk wat concurrentie op de PSP voor de tennisliefhebber. Naast Sega's Virtua Tennis kunnen we nu ook met Sony's Smash Court Tennis aan de gang. De grote vraag is natuurlijk: welke speel je liever?



AUW, DAN LIG IK NOG LIEVER ZONDER BLINDDOEK OP AMELIE MAURESMO

Denk je eens in dat je mag kiezen uit de volgende mogelijkheden. De eerste optie is dat je een dikke vette Porsche mag uitzoeken. Op het eerste gezicht denk je wauw! Tot je beseft dat er een Fiat Panda motor in zit. Dat is effe een flinke domper! Daar sta je dan bij het stoplicht; het licht springt op groen en je wordt eruit gereden door de eerste de beste bestelbus.
De andere keuze is een kekke Fiat Panda, met de motor van een Porsche erin. Stel je wederom de stoplicht situatie voor. Wijze gastjes met gepimpte bakken staan naast je en zodra de groene led begint te stralen, laat jij effe zien wat jouw karretje in huis heeft. Je trapt het gas in en je geniet van de beteuterde smoeltjes van die ventjes die opeens stil lijken te staan.

MATIGE BAGGER

Dat is de gedachte die in me opkwam toen ik SCT 3 voor de PSP aan het spelen was. De game ziet er gelikt uit, het menu is slick en de personages zijn realistisch.
Kijk je even verder, dan kom je erachter dat Smash Court 3 voor de



AUW, DAN LIG IK NOG LIEVER ZONDER BLINDDOEK ONDER SERENA WILLIAMS

rest helemaal niet zo tof is. Het lijkt alsof spelers stroop aan hun voeten hebben. En dat je na elke rally hetzelfde kut filmpje met hetzelfde neppe gejuich weg moet klikken, heeft beslist geen positieve invloed op het wedstrijdtempo.
Daarnaast hebben de tegenstanders een A.I. waar zelfs de gemiddelde Amerikaan om moet lachen. En welke gek heeft er in een tennisgame een sprintknop bedacht? Alsof je op een tennisbaan niet naar elke bal aan het sprinten bent...

FIAT PANDA

Je begrijpt dat SCT 3 de Porsche uit mijn vergelijking is. De Porsche waar je uiteindelijk niet zoveel aan hebt, tenzij je op een zomerse dag langs het terras gaat patseren. Dan de Panda met een dikke motor erin. Dat is Virtua Tennis 3 die ik twee nummers terug behandeld heb. Wil je een vette tennisgame met snelle actie en intense rally's? Dan moet je die scoren, en niet deze game die het vooral van z'n uiterlijk moet hebben.

CONCLUSIE

SCT 3 is een prachtige tennisgame, maar VT3 is echt te prefereren.

MAARTEN — SCORE **70**

Na twee dagen ben ik VT weer gaan spelen.

SMASH COURT TENNIS 3
PSP
NAMCO BANDAI / SONY / SCEB
1-2 SPELERS
OUT NOW
3+

GAME BOY ADVANCE

FINAL FANTASY VI

Het is een lang proces geweest maar met het verschijnen van deeltje zes op de GBA komt het Final Fantasy 'port festijn' tot een hoogtepunt, en is het nu dus mogelijk om ook het laatste deel van de serie uit het 16-bit SNES-tijdperk overal mee naar toe te nemen. Steven is recentelijk gesignaleerd in de trein met een Chocobo.

POWER UNLIMITED GOLD



Roverhoofdman Rauwvoet kon de aanblik van het naakte standbeeld niet langer verdragen.

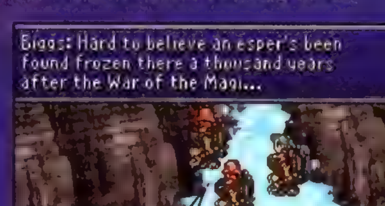
We schrijven het jaar 1994. Een fanatieke gamer, zeventien lentes jong, krijgt voor het eerst te horen over een fonkelnieuw systeem dat super realistische games zal afspelen... de 3DO. Het apparaat is de liefdesbaby van Trip Hawkings, zowel de vader als de moeder als (voorheen) de grote baas van Electronic Arts (destijds een ontwikkelaar van bescheiden formaat).
Vol berwondering ziet de gamer maandenlang zijn favoriete bladen vol staan met fotorealistische afbeeldingen van 3DO games... Hij moet en zal die shit spelen!

SNES - 3DO - SNES

Maar goed, als arme brommerkoerier betekende dit wel dat hij afscheid moest nemen van zijn geliefde SNES. Niets zou hem echter van zijn doel weerhouden en binnen afzienbare tijd zat de gamer in kwestie gedesillusioneerd de achteraf toch niet zo realistische games te spelen.
Een tijdje later zat de arme jongen te kwijlen boven dezelfde bladen die het nieuwste deel van zijn favoriete RPG reeks bespraken... Final Fantasy VI op de SNES.
Het duurde dan ook niet lang tot de 3DO weer de deur uit ging en de in al z'n glorie SNES terugkeerde.
Ik heb geen seconde spijt gehad van die beslissing terug te keren naar het 16-bit tijdperk want Final Fantasy VI bleek een legendarisch deel, met meters die aangaven wanneer een personage weer een actie mocht ondernemen, en speciale gaven zoals de aanvallen van Sabin die met Street Fighter II stijl bestuurings moesten worden uitgevoerd.

DE BESTE FF?

De vraag welk Final Fantasy deel nu echt het beste is, blijft lastig te beantwoorden. Toen wij ooit met de PU redactie hebben bepaald wat wij de beste game ooit gemaakt vonden, was Final Fantasy VII de



NOU DAN HEBBEN JULLIE NOG NOOIT IN DE VRIEZER VAN M'N SCHOONMOEDER GEKEKEN

inzending vanuit de RPG categorie, en daar kon ik mij uiteraard prima in vinden.
Toch hebben de drie delen die in de jaren negentig de Super Nintendo hebben gesierd een extra speciaal plekje in mijn hart. Al deze games hebben unieke eigenschappen, maar het is een feit dat de gameplay die de basis was voor deze games tot een hoogtepunt komt in deeltje zes. Daarbij is Final Fantasy VI visueel de mooiste van de oude rakkers, heeft de game ijzersterke gameplay, een innemende cast en wordt het gedragen door een oprecht memorabel verhaal.

CONCLUSIE

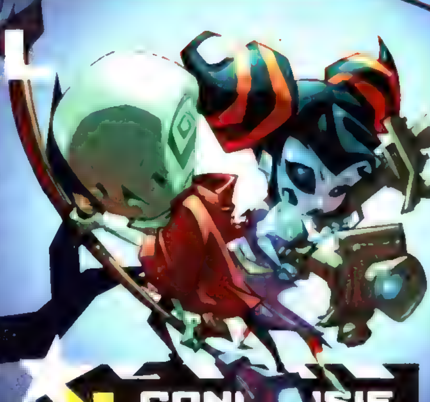
Ik durf nog steeds niet te zeggen dat dit het beste Final Fantasy deel uit de serie is, maar het is ongetwijfeld een grote kanshebber voor deze titel en ik ben blij dat deze top RPG in al zijn glorie de GBA heeft bereikt.

STEVEN — SCORE **90**

Laat ik het zo zeggen, ik zou in de buurt van een stopcontact blijven.

FINAL FANTASY VI
GBA
SQUARE ENIX / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
7+

DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL



Toen Death Jr. twee jaar geleden naar de PSP kwam, werd de game niet echt positief ontvangen. Een van de belangrijkste oorzaken daarvoor was de ronduit ellendige cameravoering. Maarten bekeek hoe de zaken ervoor staan in het vervolg: Death Jr. 2.



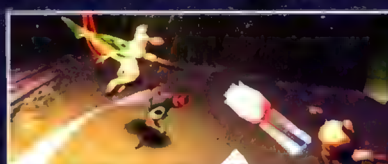
(Door: **DutchYoda) Wij hebben double-vision**

Spelen met de zoon van de dood is eigenlijk maar een raar idee, misschien voelen sommigen zich er zelfs wat ongemakkelijk bij. Wellicht is dat de reden dat je in Death Jr. 2 niet alleen kunt spelen met Jr. himself maar ook met z'n vriendinnetje Pandora, een even schattig als mysterieus meisje met zwarte haren en onheilspellend donkere ogen.

VERBETERDE CAMERA?

Death Jr. 2 is een platformer gemixed met een third-person shooter, net als z'n voorganger. In deel één was de camera een groot probleem; eventjes van het ene platform naar het andere springen, bracht veel frustratie met zich mee. Daar is gelukkig wat aan gedaan. Door op de L en R knop te drukken kun je de camera draaien en als je L en R beide indrukt, kun je behoorlijk accuraat richten.

Toch blijft het platformspringen, het slingeren aan boomwortels en het richten op vijanden best lastig. Ik raakte in ieder geval behoorlijk gefrustreerd toen ik voor de ik-weet-niet-hoeveelste-keer op hetzelfde platform probeerde te landen door m'n zeis als helikopter te gebruiken, maar er telkens weer vanaf gleed vanwege een gebrek aan overzicht.



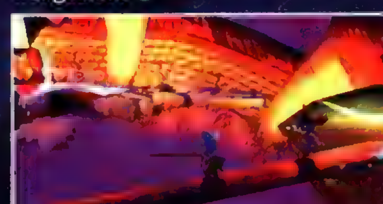
(Door: **Kickstarter) Pas op, dat is zo'n beruchte tulp uit Amsterdam!**

DE ZEIS

Diezelfde zeis is overigens wel de leukste gadget van deze game. Het is een heerlijk instrument om paddestoelen, bloemen, wilde knuffelberen en zelfs bomen mee neer te hakken.

Na verloop van tijd krijg je wel waar plenty upgrades en leer je je tegenstanders op nieuwe manieren verslaan maar toch greep ik steeds weer terug naar die oppermachtige zeis.

Tegenstanders zijn er in overvloed en dat levert zeker de nodige variatie op, maar toch gaat de game op een gegeven moment vervelen. Dat heeft in mijn ogen vooral te maken met de levels die met name de meer ervaren gamer te weinig uitdaging bieden. Ik had dat constante knoppen rammen, schieten en zwaaien in ieder geval na een dag of twee wel gezien.



(Door: **Red Devel) Infrastructuur Irak nog steeds slecht**

CONCLUSIE

Death Jr. 2 is iets beter dan z'n voorganger maar brengt feitelijk niets nieuws naar de serie.



MAARTEN

SCORE **64**

Na een paar dagen kreeg ik toch echt genoeg van dat kleine skelettenkopje met die zeis.

DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL
PSP
BACKBONE ENTERTAINMENT / KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

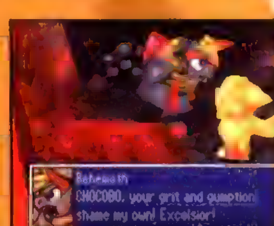
FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

Het vliegt, stort neer en vliegt weer verder. Wat is het? Wat het in ieder geval niet is, is een Chocobo want die kunnen niet vliegen, zo weet Jeroen.



Een Chocobo is een soort struisvogel maar dan mooier, eleganter vooral. De Chocobo wordt in de wereld van Final Fantasy (FF) gebruikt zoals wij bijvoorbeeld paarden gebruiken. Dus niet om het land te bewerken of er rookvlees van te maken maar om te berijden, en nee niet op die manier viespeuk; we zijn hier niet in Spanbroek!

In de realistisch getinte FF avonturen ogen de Chocobo's levensecht terwijl de veelal koddig geïllustreerde avonturen van Square een wat meer kinderlijke Chocobo laten zien. Veelal moest je erg je best doen om in het bezit van een Chocobo te komen en in Final Fantasy VII kon je zelfs gouden Chocobo's kweken.



Het zal wel te maken hebben met die premie van Ajax op de laatste competitiedag.

In Chocobo Tales hoef je niet zoveel moeite te doen om met een Chocobo te spelen, je bent er namelijk zelf eentje.

KINDERLIJK

Chocobo Tales heeft een wat kinderlijke uitstraling; koddig en veelal mollige personages of Chocobo's vullen het beeldscherm. Al prikkend met je stylus loods je ze door een kleine wereld op zoek naar sprookjesboeken, die ervoor zorgen dat je het avontuur voort kunt zetten. Het verhaal in een notendop is dat een booswicht op zoek is naar de krachten van de vier kristallen. Aan jou de taak om de kristallen te beschermen en nieuw leven in te blazen en dat doe je door minispelletjes te spelen.

MINISPELLETJES

Het hele avontuur bestaat in feite uit een aaneenschakeling van minigames. Kom je tijdens je avontuur op punten waarbij de weg wordt versperd (door een kapotte brug bijvoorbeeld) dan kun je dit het beste oplossen door in een magisch sprookjesboek te duiken.

In deze zogenaamde pop-up boeken speel je korte spelletjes. Win je ze, dan gebeurt er iets magisch in de wereld. Het kan ook zijn dat je er gevechtskaarten mee wint, die je dan weer nodig hebt om enkele gevechten te kunnen voeren. Kaarten hebben verdediging- en aanvalpunten die je tijdens gevechten gelijktijdig met je tegenstander inzet.

MAKKELIJK

Persoonlijk heb ik me wel vermaakt met dit avontuur vol leuke minispelletjes. Chocobo Tales is een leuk alternatief voor al die op elkaar lijkende Final Fantasy avonturen.

Minpuntje vond ik alleen dat het spel in het geheel en de minigames in het bijzonder niet al te veel uitdaging boden; al moet ik toegeven dat ik me er niet toe kon zetten om de minigames op een hoger niveau nogmaals te gaan spelen.

CONCLUSIE

Een vrolijk, kleurrijk en stijlvol avontuurtje met genoeg afwisseling, maar niet bijster diepgaand.



JEROEN

SCORE **60**

Je bent wel wat uurtjes zoet en mocht je genoeg hebben van het avontuur dan kun je altijd nog online potjes vechten met je verzamelde kaarten.

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES
DS
SQUARE-ENIX / UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

DEMON CHAOS

De titel liegt er niet om (letterlijk) want met de belachelijke hoeveelheid demonen die je in Demon Chaos naar het leven staat, is het inderdaad een chaos van jewelste.

Gelukkig was Jeroen zo vriendelijk me er aan te herinneren dat ik ooit een preview van Demon Chaos had geschreven toen deze game nog als Ikusagami door het leven ging. Dit is inmiddels wel alweer een tijdje geleden en ik moet bekennen dat ik het met bepaalde uitspraken van toen niet meer eens ben.

Allereerst maakte ik de vergelijking met Ninety Nine Nights voor de Xbox 360, een game die net zoals Demon Chaos draait om het neerhakken van honderden zoniet duizenden vijanden tegelijk, een titel waar ik destijds erg naar uitkeek. Ninety Nine Nights bleek echter een grote teleurstelling maar Demon Chaos (Ikusagami) voert op de PS2 wel hetzelfde kunstje uit als NNN op next-gen hardware, en daar was ik erg van onder de indruk.

GRIJZE MASSA

Officieel schijnen er meer dan 65.000 tegenstanders op het scherm te passen in Demon Chaos. Nu heb ik ze niet geteld maar ik geloof dit onmiddellijk als ik naar de grote grijze massa kijk die de hoofdpersoon regelmatig omringt. Het feit dat de vele tegenstanders als een grote grijze massa ogen is ook de verklaring waarom de PS2 hier technisch mee wegkomt. Ninety Nine Nights herkauwde weliswaar veel character models, maar het waren wel allemaal redelijk hoogwaardige models. Demon Chaos kent vanzelfsprekend minder aantrekkelijke vijanden, iets waar ik het nu moeilijker mee heb dan ten tijde van het spelen van de preview versie.

NICHE GAME

PS2 games ogen met de maand gedateerder en een PS2 titel die bewust aan detail inlevert om extra vijanden te leveren, komt er visueel al helemaal belabberd vanaf. De combo's daarentegen zijn alleraardigst, en het ziet er ook best tof uit als je met grote zwiepen met je zwaard honderden demonen de lucht in werkt, maar je moet als gamer wel in staat zijn om van een game te genieten puur en alleen omdat de gameplay jou aanspreekt. De Japanse mythologische setting is een welkome aanvulling op de actie maar maakt er samen met doorsnee buttonbash gameplay wel een echte niche game van.



De manschappen probeerden massaal hun huisdieren uit de brandende kazerne te redden.



CONCLUSIE

De setting is zonder meer mijn ding maar vooral visueel moest ik door een zure appel bijten, hetgeen er samen met de voor mij inmiddels uitgekauwde gameplay voor zorgde dat Demon Chaos mijn interesse niet lang wist vast te houden.

STEVEN — SCORE **55**

Er zijn genoeg missies om je mee te vermaken... er van uitgaand dat je niet snel bent uitgekeken op de inmiddels overbekende hack and slash gameplay.

DEMON CHAOS
PS2
KONAMI
1 SPELER
OUT NOW
12+

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT II

Grote namen als Tekken en Virtua Fighter hebben inmiddels officieel de overstap van de PS2 naar de PS3 gemaakt. Maar dankzij King of Fighters: Maximum Impact II worden PS2 bezitters in de gelegenheid gesteld om te blijven knokken.



Godverd... wat had ik nou gezegd jongens! Ik heb het wel een beetje gehad met die ports van oude 2D fightinggames. Het zijn toffe titels hoor, maar hoeveel verschillende reviews kan ik schrijven zonder in herhaling te vallen? Hey... wacht eens effe... dit is een nieuwe 3D King of Fighters! Hmmm, sorry, ik heb niets gezegd. Maar het feit dat de Maximum Impact delen hun platte achtergrond van zich af hebben geschud in ruil voor een 3D voorkomen, betekent nog niet dat het een titel is om automatisch enthousiast van te worden.



ZELFDE GAMEPLAY

Het eerste deel van de Maximum Impact familie was niet heel erg sterk, en zelfs de koning van de 2D vechtspellen, Street Fighter, is het met de EX-serie niet gelukt succesvol de overstap naar 3D te maken. Kan King of Fighters slagen daar waar Street Fighter faalde? Nou is het misschien overdreven om te zeggen dat de Street Fighter EX games een mislukking waren. Maar titels als Virtua Fighter en Tekken hadden de toon gezet qua 3D fighting en Street Fighter EX stond erbij en keek er naar, met gameplay die niet veel verschilde van zijn 2D varianten. Maximum Impact is schuldig aan hetzelfde misdrijf. Deze 3D King of Fighters is grotendeels voorzien van dezelfde gameplay als zijn 2D voorgangers, met uitzondering van de implementatie van side-steps.

SNELLE ACTIE

Maar 3D vechtspellen zijn niets bijzonders meer, dus is het naar mijn mening minder beschamend om vast te houden aan ouderwets snelle actie die zich grotendeels op een 2D vlak afspeelt. Zeker als er niets mis is met die actie. Snelle combo's en een meter voor speciale aanvallen kunnen in de juiste vorm prima vermaak leveren. En bij Maximum Impact steekt de hele handel netjes in elkaar. Bovendien is de cast erg sterk dankzij de vele bekende gezichten en ziet de game er grafisch keurig uit. Prima spelleke, dat Maximum Impact II.



Winnen met zo'n stok is een eitje. Billy noemt z'n wapen dan ook z'n eierstok.

CONCLUSIE

Op een 3D vechtspel met een sterke cast, leuke graphics en een overduidelijk 2D tintje als het op de gameplay aankomt, valt weinig aan te merken... en dat doe ik dan ook niet.

STEVEN — SCORE **74**

Zolang jij vrienden en vriendinnen over de vloer blijft krijgen die niet vies zijn van een robbertje vechten, zou ik Maximum Impact in de buurt van je PS2 houden.

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT II
PS2
SNK / GAMEWORLD
2 SPELERS
OUT NOW
12+

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

RTS games op de spelcomputer zijn geen utopie meer. Toch blijft Jan de PC-versie van Command & Conquer 3 prefereren boven die van de Xbox 360, zei het nipt...

Nu ook Ubisoft met veel tamtam haar grote nieuwe Tom Clancy RTS voor PS3 en Xbox 360 heeft aangekondigd, is er geen twijfel meer over mogelijk: RTS games op consoles zijn een feit. Na Battle for Middle-Earth II, Halo Wars en Ubisoft's EndWar kunnen we niet meer van toevalstreffers spreken.

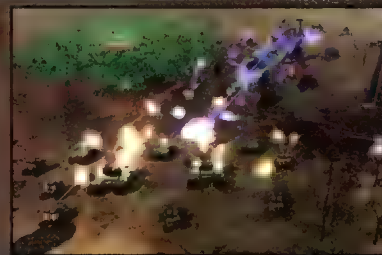
Ook het recent op Xbox 360 verschenen Tiberium Wars toont dit nog eens aan. Het is natuurlijk volledig loos als je de PC-versie al in huis hebt, maar ben je nog C&C3 maagd dan haal je hiermee een snelle, actievolle, laagdrempelige en vooral vermakelijke RTS in huis.



GLADJES

Net als in Battle for Middle-Earth II zien we een aangepast besturingssysteem dat het controleren van de verschillende troepen op soepele wijze mogelijk maakt. Met je ene pookje switch je razendsnel tussen verschillende gebouwen, met de andere bestuur je de camera en met de A-knop selecteer je de bouwfuncties.

Het groeperen van je manschappen en het aansturen ervan gaat opvallend vlotjes en net wat beter dan in BfME II. Feit blijft echter dat je gewoon minder nauwkeurig en snel bent dan op de PC. Nu vraagt de arcade stijl van C&C 3 geen chirurgische precisie, maar



Die opstelling deugt voor geen meter. Ik denk dat Commander van Basten 't schip ingaat. Tja, met een vlotte Babel alleen, red je het niet.

verhalen over dat het net zo goed of zelfs beter werkt dan op de PC zijn onzin. Neemt niet weg dat de 360 versie over het algemeen net zo gladjes speelt als de schedel van Nod-leider Kane.

MULTIPLAYER OP MAAT

De Xbox 360 versie huisvest een aantal exclusieve multiplayer spelopties en daarbij horen wat andere speelvelden. Met vijf (!) multiplayer modes zul je je sowieso niet snel vervelen online. Vooral King of the Hill en Siege zijn op maat gesneden voor de 360 gameplay. En dat terwijl de singleplayer met drie speelbare kampen ook niet binnen een dagje uitgespeeld is.

Tot slot nog twee kritiekpunten die het cijfer lager doen uitkomen dan op de PC: de tutorial had uitgebreider gemogen, zeker gezien de besturing-leercurve voor nieuwkomers en de graphics zijn fletser dan op de PC, en dat had volgens mij niet gehoeven. Voor de rest is 't een puike console RTS!

CONCLUSIE

Een game als Supreme Commander zie ik nog niet zo snel z'n weg naar de consoles vinden maar actie strategiespellen met een hoog arcadegehalte, zoals C&C, voelen zich prima thuis op de spelcomputer.

JAN — SCORE **80**

De singleplayer is lekker lang en de multiplayer is nog veel lekkerder langer.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12+

DS

PICROSS DS

De DS blijft een heerlijk systeem om af en toe even een puzzeltje op weg te tikken. In afwachting van het onvolprezen Puzzle League is ook Picross DS een welkome toevoeging aan het assortiment, concludeerde het gezin van Jurjen.

"Er is een pakje voor je!" Gelukkig ben ik na al die jaren gratis games en seks nog niet zo afgestompt dat ik niet erg opgewonden raak als mijn vriendin dit roept. Ik roetsj van de trap, zet mijn tanden in het plakband en trek aan het karton tot het bruine doosje zijn schat heeft prijsgegeven, de witte plastic chipjes vliegen door de lucht. Gisteren gebeurde het twee keer op één dag! De eerste was de nieuwe Harry Potter voor de PS2. Het tweede pakje bevatte Picross DS voor de DS.

GEINIG PUZZELTJE

Fuck Harry, voor een ouderwets gezellige portie instant speelplezier gokte ik op Picross DS, en dat had ik goed gezien.

De cijfers naast de rijtjes vertelden mij hoeveel vakjes ik op elke horizontale en verticale rij mocht inkleuren. Vakjes die hiervoor geen optie waren, sloot ik uit met een kruisje.



Wedden dat 't pijn doet als ik op je pic ross?

Alles met de stylus op het touch-screen natuurlijk. Rij voor rij, vakje voor vakje, naderde ik mijn doel: het voltooien van de geheime afbeelding in een rooster van vijf bij vijf. Of vijftien bij vijftien, in de latere puzzels.

Als ik alweer zo'n geinig puzzeltje had voltooid, werd ik getrakteerd op een kleine animatie van de ontsluierde afbeelding.

TIKFOUTJES

Vanochtend heb ik er alweer twee uur in gestoken, en daarvoor moest ik 'm uit de DS van mijn vriendin halen want die is er ook al helemaal weg van. Haar zoontje ook, trouwens.



In de bus speelde iemand Picross. Ik zag 't aan z'n kruis.

Voor hen was Picross DS overigens helemaal nieuw, maar ik kende het al van eerdere versies voor de Game Boy en uit puzzelboekjes. Als je net als de nerds bij ons thuis een beetje van denkspelletjes en puzzels houdt, doe je met Picross DS een uitstekende aanschaf.

We hebben alledrie wél gemerkt dat het soms lastig is precies het juiste vakje aan te tikken, soms raak je er per ongeluk twee tegelijk. Maar naarmate je langer speelt, zul je dit soort tikfoutjes minder snel maken.

JAPANSE PUZZELS

Het komt niet vaak voor dat ik een dag na de ontvangst van een spel al de review schrijf maar in dit geval durf ik het wel aan.

Het fenomeen Picross (ook wel 'Japanse Puzzels' genoemd) is gewoon tof. En leuker en gebruiksvriendelijker dan op de DS kun je het niet krijgen.

Als je bijvoorbeeld vijftien vakjes in een rij moet invullen, doe je dit met een enkele haal van de stylus, en da's heel wat handiger dan vijftien keer een kruisje zetten in zo'n puzzelboekje.

Een vergissing is overigens met een tik van de stylus zo weer gewist.

Over de speelduur maak ik me ook geen zorgen: naast de driehonderd aanwezige puzzels kun je nieuwe puzzels van Nintendo zelf en andere spelers downloaden via de Wi-Fi Connection.

CONCLUSIE

Het altijd aangename Picross komt uitstekend tot z'n recht op de DS.

JURJEN — SCORE **80**

Het duurt zeker tien uur om alle driehonderd puzzels uit te spelen, daarna kun je extra puzzels downloaden via de Wi-Fi Connection, de Multiplayer (Single Card) proberen of zelf puzzels maken.

PICROSS DS
NINTENDO DS
JUPITER / NINTENDO
1 - 5 SPELERS
OUT NOW

3+

POWER UNLIMITED MOBILE

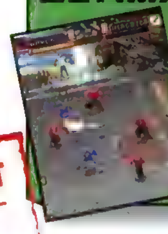
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GEEN ABONNEMENT

100% EERLIJK

ULTIMATE STREET FOOTBALL

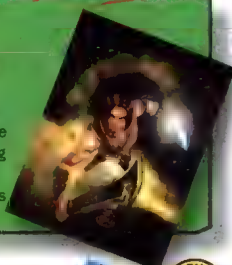
PU SCORE 8




SMS: JG<spatie> 333 102640 naar 4777 (€ 4,50)

In straatvoetbal tellen niet alleen de doelpunten maar ook de manier waarop je je tegenstander vernedert. Een balletje door z'n benen, een balletje over z'n hoofd of je laat hem gewoon over z'n eigen voeten struikelen door jouw snelle voetbewegingen. Heb jij het in je om de grote straatvoetbalsterren te vernederen en goals te scoren die inslaan als kanonskogels?

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Wanneer de prins per ongeluk de 'Sands of Time' vrijlaat gebeuren er verschrikkelijke dingen. Aan jou de taak om in de huid van deze prins al het kwade de kop in te drukken en de vrede te herstellen. Gelukkig sta je er niet alleen voor; een beeldschone prinses zal je met haar pijl en boog bijstaan. Kun jij de Sands of Time stoppen?

ASPHALT 3 : STREET RULES 3D

PU SCORE 8




Asphalt 3: Street Rules gooit alles in de zesde versnelling en plaatst je achter het stuur van een dikke street racewagen. Zo snel mogelijk over het asfalt razen terwijl je uit de handen van de politie blijft, is het devies. Scheur door de wereld van Asphalt 3: Street Rules, een spectaculaire mobiele race ervaring.

PIRATES OF THE SEVEN SEAS

PU SCORE 7




Piraten zijn hip, kijk maar naar Johnny Depp in die Disney piratenfilm. In deze game neem je de rol aan van een piraat en bevecht je tot leven gekomen skeletten en zeemonsters. De actie is snel en het bloed vloeit overal. Naast platformactie kun je ook nog eens surfen. Ja, deze piraat is hip.

REAL FOOTBALL 2007 3D

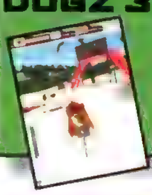
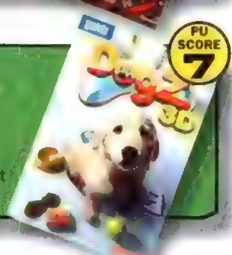
PU SCORE 9




Voor de consoles is Pro Evolution Soccer het spel dat door de critici wordt aangevoerd als beste voetbalgame. Op de mobiel is die plaats weggelegd voor Real Football. Speel met landen en clubteams verschillende competities en toernooien. Maak je tegenstanders gek met de meest fantastische dribbels en maak het af met een wonderschoon doelpunt.

DOGZ 3D

PU SCORE 7

Nintendogs luidde het al in en nu kun je ook op je mobiel genieten van zo'n lieve puppy. Laat hem uit, geef hem eten en speel met hem. Vergeet niet dat je hem veel liefde en aandacht moet schenken want alleen dan geeft hij jou ook veel liefde terug.

RAYMAN KART

PU SCORE 6




Druk het gaspedaal maar eens flink in en leg je tegenstanders het vuur aan de schenen. In de huid van Rayman of Globox neem je het op tegen die dekselse konijnen. Bestook ze met raketten, mep ze aan de kant met een paar bokshandschoenen of gebruik je turbo om er supersnel voorbij te speren.

Er zijn zo'n zestien verschillende parkoersen en nieuwe personages die je gedurende de races vrij kunt spelen. Het is chaotisch en hilarisch tot het einde.

ROCK 'N' BLOCKS




Het draait om ritme. Raak op z'n minst groepjes van drie blokken met dezelfde kleur en je zult een gitaarrif loslaten. En dit alles op de muziek van het nummer 'Banquet' van Bloc Party. Hoe meer combo's je uitvoert, hoe enthousiaster het publiek zal zijn en hoe meer punten je scoort. Een puzzelgame die erg verslavend is.

AMERICA'S ARMY: SPECIAL OPERATIONS




Welkom in het Amerikaanse leger. We hebben een taak voor je. Als eenheid van de Special Ops. zul je meevechten om de Corbaliaanse dreiging de kop in te drukken. Als Special Op zul je diverse rollen binnen het Amerikaanse leger aannemen. Zo zul je plaatsnemen in een Apache helikopter, vecht je mee aan het front als infanteriesoldaat en zal het voorkomen dat je achter het stuur van een pantservoertuig kruipt.

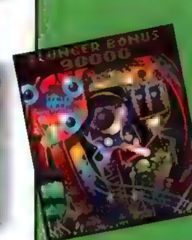
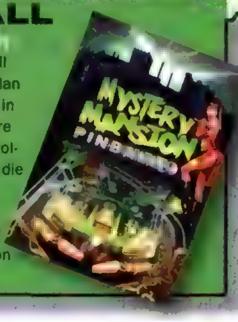
Het is een gevaarlijke klus, maar we denken dat je er klaar voor bent.

MIDNIGHT HOLD'EM POKER 3D




Een paar fiches voor je op tafel en twee kaarten in je handen is genoeg om miljonair te worden. Bluf je weg naar de eeuwige roem of speel het veilig. Je neemt het op tegen een paar erg goede spelers die maar één ding willen: je ontdoen van al je geld.

MYSTERY MANSION PINBALL

Durf jij het spookhuis van Mystery Mansion Pinball binnen te gaan en te zoeken naar de schat? Pas dan op, want er zijn een aantal bizarre figuren die zich in het huis verscholen houden. Zo zul je onder andere monsters, mummies, sexy vampierdames, weerwolven en gestoorde professoren tegen het lijf lopen die alles op alles zullen zetten om je te stoppen.

Dat alles in een mooi vormgegeven pinball spel, dat niet alleen zeer gemakkelijk te spelen is maar ook nog eens aanstekelijk werkt. Je zult je telefoon alleen met veel moeite weg kunnen leggen.

BIG RANGE HUNTING




Jagen, alleen dan niet op suffe eenden maar op beren en herten. Sluipend door de bossen of in een Jeep. Er zijn zestien uitdagingen die je door de Amerikaanse bossen, Afrikaanse savanne en de besneeuwde toppen in Canada leiden.

GOD OF WAR: BETRAYAL

Rond 2008 kunnen we God of War: Chains of Olympus verwachten op de PSP; eindelijk een portable versie van het geweldige God of War. Maar toch hoeven we niet zó lang te wachten om onderweg van Kratos te kunnen genieten. Binnenkort verschijnt namelijk GoW: Betrayal... op de mobiel!

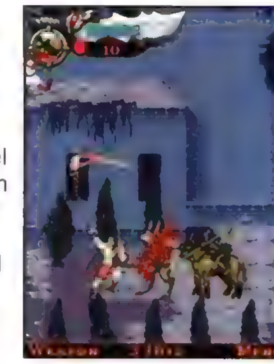


De gameplay van Kratos op je mobiel kun je natuurlijk niet vergelijken met de actie die je op de PS2 voorgeschoteld krijgt, nee, God of War: Betrayal zal een 2D knokspelletje worden dat veel weg heeft van de Prince of Persia games en Pirates of the Seven Seas (zie elders op deze pagina).

QUICK TIME EVENTS

Keiharde actie dus, die vermoedelijk niet al te moeilijk zal zijn om te besturen. Lekker simpel ook, beetje lopen met je pookje en hakken, zwieren en zwaaien met de 5-toets, terwijl de rode pixels je om de oren vliegen.
Afgaand op wat we tot nu te zien hebben gekregen, zullen ook de Quick Time Events van de partij zijn; dus op het juiste moment het juiste knopje beroeren.
Deze Quick Time Events zullen dan bijvoorbeeld verstopt zitten onder het pookje, waarna je in een bepaalde richting moet drukken alvorens je speciale gevechtmoves kunt maken.

NIET TE KORT



Het is overigens wel te hopen dat God of War: Betrayal een tikkeltje langer zal zijn dan de gemiddelde mobile game. De lol met het eerder aangehaalde Pirates was na acht (simpel vormgegeven) levels wel van zeer korte duur.

GAMES

GAMES GETEST OP SONY ERICSSON K800i
Deze en andere games zijn te vinden op de wapsite van Power Unlimted. SMS POWER naar 4777 of voer wap.powerunlimited.nl op je mobiel in.

HARRY POTTER EN DE ORDE VAN DE FENIKS

EA MOBILE WWW.EAMOBILE.COM

De Orde van de Feniks is een vrij standaard top-down avontuur, waarin je de hoofdrolspelers van de film met je pookje over het speelveld stuurt. Interactie met andere personages gaat automatisch als je in hun buurt komt.
Het hele avontuur is vooral gericht op het sluipen van schaduw naar schaduw en daar waar nodig lantaarns te doven om ongezien te blijven. De opzet is helaas zo ontzettend simplistisch uitgewerkt dat we er een beetje moe van werden.
Leuk was wel het magie minispel. Als er magie gebruikt wordt, of het nu aanvalmagie is of magie die voorwerpen verschuift, dan zal steevast hetzelfde spelletje te spelen zijn.
Een toverstafje zweeft over vier cirkels en als speler moet je nu zo vaak op "ok" drukken tot het hele stafje opgeladen is. Het was slechts een kleine pleister op de wond.

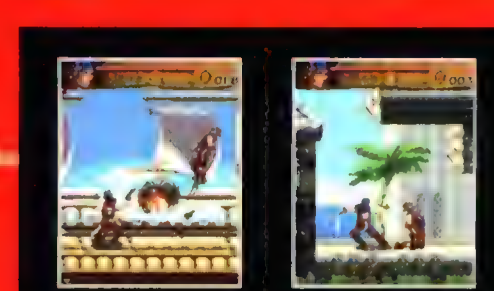


SCORE: 6

PIRATES OF THE SEVEN SEAS

GAMELOFT
WWW.GAMELOFT.COM

Piraten zijn hot en dus is het niet zo gek dat er een piraten spel op de mobiel verschijnt.
Pirates of the Seven Seas laat zich heerlijk besturen maar is bij tijd en wijlen een beetje snel. Zo snel dat wij het af en toe niet bij konden benen.
Het ene moment slingerden we nog aan een vlaggenmast, om vervolgens aan een touw naar beneden te roetsjen en uiteindelijk op het dek al knokkend piraten hun kont te schoppen.
Hierdoor hebben we behoorlijk wat keren levels opnieuw op moeten starten.
Het probleem is dus niet zozeer het spel zelf maar de snelheid waarmee de game gespeeld wordt. Je vingers dienen namelijk vlug achter elkaar te wisselen van positie en dat kan nog al eens tot verkeerd ingetoetste knoppen leiden.



SCORE: 7

TOP 5
POWER UNLIMITED DOWNLOAD

1. Midnight Hold'em Poker
2. Brain Challenge
3. 2006 Real Football
4. Asphalt 3: Street Rules
5. Platinum Mahjong

SMS POWER naar 4777 voor toegang tot de wapsite. Of voer wap.powerunlimited.nl in je browser.

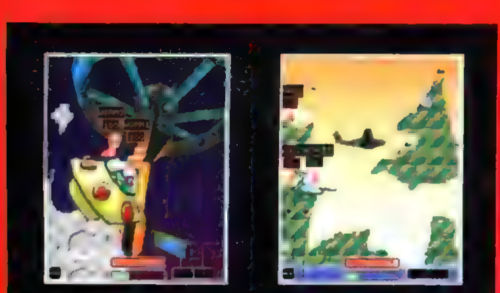




WORMS 2007

THQ
WWW.THQMOBILE.COM

De gouwe ouwe wormen zijn weer terug: Worms 2007 is namelijk gewoon ouderwets Worms zoals je dat gewend bent.
Je strijdt weer in teams die om de beurt een zet doen.
Doel is natuurlijk om alle vijandelijke wormpjes uit te schakelen.
Dat kan op verschillende manieren: met een shotgun van dichtbij of, leuker, met een dragon punch.
Je kunt natuurlijk ook gewoon een raketwerper gebruiken om vanaf een afstand een worm te bestoken.
Op de mobiel werkt alles naar behoren, hoewel de tekst wat aan de kleine kant is en de pictogrammen van de verschillende wapens ook wat onduidelijk zijn.
Al met al een erg coole en toffe game die je heel wat uurtjes aangenaam zal bezighouden.



SCORE: 8

MaffeMugShot

Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!

De winnaar van vorige maand is:
Jessica Roemersma en zij wint een nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (door middel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen). Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



NEWS

De kogel is dan eindelijk door de kerk: Konami zal haar mobile games ook naar Europa brengen en het bedrijf dat daar verantwoordelijkheid voor gaat worden, is GLU mobile. Terwijl menig Japanner al mobiel kon gamen met games als Castlevania, was dat voor ons Europeanen nog toekomstmuziek. Maar met dit nieuws komt het ineens een stuk dichterbij.



Sony Ericsson heeft weer een mooie line-up. Wat dacht je van de P1 met 3.2 MP camera en een touch-screen? Of de stijlvolle en goedkope T250i en T650i?



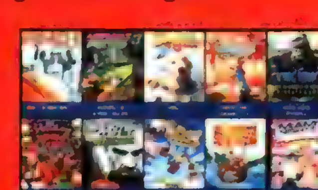
We vonden deze nieuwe Sony Ericsson telefoon genaamd Shinobu op het internet. We weten alleen niet zeker welke versie het precies is. Ons vermoeden gaat uit naar een nieuwe Walkman Phone.



Onlangs bereikte ons het gerucht dat T-Mobile de iPhone binnen heeft gehaald om tijdelijk exclusief uit te geven. Ben je net zo'n Apple lover als Jeroen, dan zou je dus een T-Mobile abonnement af moeten sluiten om van deze hippe telefoon te kunnen genieten...



Mobile game-ontwikkelaar Gameloft, bekend van o.a. Catz, Dogz maar ook van topgames als Splinter Cell en Asphalt, zal naar alle waarschijnlijkheid ook de overstap maken naar Xbox Live Arcade. Verwacht daar dus binnenkort ook enkele games van hun hand. Al hopen we niet dat het alleen om Dogz en Catz zal gaan.



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Media
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 39,60 (12 nummers) of € 20,35 (6 nummers) als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Bent u woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35 E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

11% Betwijfelen of Blizzard de kwaliteit van StarCraft kan evenaren.

5% Lachen om die gekke Koreanen.

9% Bluffen wie de dikste wagen heeft in Forza 2.

8% Discussiëren over welke racer de beste is: Forza 2 of Colin McRae DIRT.

6% Geen antwoord op de vorige vraag weten.

12% Jan troosten omdat ie hard geowned is bij EA's Command & Conquer actie op Xbox Live.

10% Nagenieten van Ubidays. De games that is!!!

7% Vinden dat er niet genoeg Final Fantasy's uit kunnen komen.

7% Helemaal klaar zijn met die gaye Japanse Final Fantasy-shit.

8% Kapot geknald worden in de Halo 3 multiplayer.

11% Ed tot werken dwingen nu de nieuwe Colin McRae binnen is.

8% Steevast te laat komen als er weer een paar Wii's in de winkels liggen.

PERSOONLIJKE TOP 3

1. The Darkness
2. Two Worlds
3. Overlord



1. Forza 2
2. Colin McRae DIRT
3. Smash Court Tennis



1. Brothers in Arms Hell's Highway
2. Haze
3. EndWar



1. Forza 2
2. Shadowrun
3. Overlord



1. Pokémon Diamond
2. Manhunt 2
3. Picross



1. Resident Evil 4
2. Mario Party 8
3. Picross DS



1. Two Worlds
2. Shadowrun
3. Colin McRae DIRT



E3 2007

CHECK VANAF 9 JULI DAGELIJKS WWW.PU.NL VOOR HET LAATSTE NIEUWS, WEBLOGS EN RECHTSTREEKSE VERSLAGEN VANAF DE E3.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3®

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Natuurlijk willen we dat games lekker lang speelbaar zijn. Maar als je na vier(!) dagen vrijwel non-stop spelen nog niet voorbij de 60% van een game zit, dan word je als gamejournalist toch wel een beetje wanhopig. Makers van Forza Motorsport 2, bedankt!
★ Fantastisch dat de Wii-bezitters aan de slag kunnen met het meesterlijke Resident Evil 4, maar het is natuurlijk wel een beetje nep dat een oud GameCube spel de top op de Wii vormt!
★ Het is dat we vrolijke gasten zijn bij de PU, want het aantal 'donkere' games was afgelopen maand zo groot dat we bijkans aan de Prozac moesten. Overlord, Manhunt 2, Resident Evil 4, The Umbrella Chronicles, Demon Chaos...
★ Hé, geen Sam & Max in deze PU? Jan zal wel boos hebben opgebeld met de makers. Scheelt 'm toch weer een paginaatje aan inkomsten.

LEKKERDER DAN SMORGASBORD

Regelmatig krijgen we de vraag: "waar slaat die naam smorgasbord op voor dat bijeengeraapte zooitje achterin?" We zullen een poging doen dit kort uit te leggen.
Smorgasbord is de benaming voor een (Zweeds) koud buffet van allerlei soorten verschillende gerechten. Qua voedsel een beetje van alles wat dus. De gedachte achter deze twee pagina's achterin de PU is dat we met behulp van allerlei korte stukjes, rare kreten, foto's, lijstjes en opinies nog even terugblikken op het nummer dat we deze maand gemaakt hebben van alles wat dus, snappie?
Of zo'n Smorgasbord ook lekker is? Daar zijn de meningen over verdeeld. Er is in ieder geval één persoon op de redactie die vindt dat zelfs het lekkerste Smorgasbord ter wereld niet in de schaduw kan staan van deze taart!



"WIE IS ER GOED IN PAPERBOY? JEROEN POST!"

GELUKKIG KOMEN WE DEZE ZOMERMAANDEN HEEL WAT FRISSE EN FRUITIGE MEIDEN TEGEN ALS WE ONS EVEN BUITEN DE DEUR BEGEVEN, WANT OP VIRTUEEL GEBIED WAS HET BEHELPEN DEZE MAAND.
JURJEN OPPERDE NOG EVEN OM HERMELIEN ALS CHICK VAN DE MAAND TE KIEZEN MAAR DIE IS QUA VROUWELIJK SCHOON ASSEN GEWEND NATUURLIJK.
HET SCHAARSE AANBOD AAN APPETIJTELIJKE DAMES, IS ECHTER AAN ONZE NUMMER 1 NIET AF TE ZIEN.
ADA UIT RESIDENT EVIL 4 IS EEN MEID MET KLASSE. CHARMANT, VERLEIDELIJK EN VOOR DE DUVEL NIET BANG, ZO ZIEN WE ZE GRAAG.
ED ONTDEKTE NOG EEN EXTRA PLUSPUNT: "ALS JE ADA OMGEKEERD NEEMT, BLIJFT ZE ZICHZELF", ALDUS DE MEESTER VAN DE PUBERALE DUBBELZINNIGHEDEN.

TO DO LIST

* EXTRA UURTJES VRIJMAKEN VOOR SHADOWRUN EN MARIO STRIKERS ZODAT WE EENS ECHT KONT KUNNEN GAAN SCHOPPEN.
* WAT GELD IN ONZE VIRTUELE PORTEMONNEE STOPPEN ZODAT WE CALLING ALL CARS VIA PLAYSTATION NETWORK AAN KUNNEN SCHAFFEN.
* NOG MAAR EENS RESISTANCE FALL OF MAN ONLINE GAAN SPELEN, WANT MET 40 MAN EEN DEATHMATCH HOUDEN, IS TOCH WEL ONTZETTEND TOF!
* OM NOG BETER UIT DE VOETEN TE KUNNEN MET HARRY POTTER VOOR DE Wii, MOETEN WE OP CURSUS BIJ HANS KLOK.
* ZONNEBRANDOLIE KOPEN ZODAT WE OP VAKANTIE NIET METEEN LEVEND VERBRANDEN ALS WE VOOR 'T EERST SINDS MAANDEN UIT ONZE TEST-DUNGEONS KOMEN.
* HET BUCKLER-TEAM (JAN & J.J.) NAAR L.A. STUREN VOOR DE E3. NU ER GEEN PARTY'S MEER ZIJN, HAAKT 80% VAN DE PU-CREW AF. WANT WEES NU EERLIJK, WIE DURFT ER MET DROGE OGEN TE BEWEREN DAT MEN NAAR DE E3 GING VOOR DE GAMES...
* EEN REEKS VAN PORTS OP DE PSP ONDER DE LOEP NEMEN. RAINBOW SIX VEGAS, GRAW 2, DRIVER, CRAZY TAXI... EN BIDDEN DAT ZE ER OOK ECHT IETS MEE HEBBEN GEDAAN. ANDERS SLEPEN WE UIT PURE NIJD LIEVER EEN TV EN CONSOLE MEE OP VAKANTIE.
* LACHEN OF HUILEN OM DE NIEUWE TRANSFORMERS FILM. EN DE GESCHIEDENIS KENNENDE ZAL HET WEL JANKEN WORDEN. GELUKKIG DAT WE DIE COOLE COMICS NOG THUIS HEBBEN. ALS JE DIE PAGINA'S HEEL SNEL DOORBLADERT, HEB JE OOK EEN SOORT VAN FILM...

✗ NEMEN WE EEN ZAKLAMP MEE VOOR EEN REISJE NAAR ALONE IN THE DARK.
✗ STOPPEN WE EEN HELEBOEL POKÉBALLEN IN ONS RUGZAKJE.
✗ MAAKT BORIS 'T OPENBAAR VERVOER ONVEILIG TERWIJL IE GRAW 2 OP DE PSP SPEELT.
✗ GAAN WE OP MENSENJACHT IN MANHUNT 2!
✗ DOEN WE IETS MET GROTE ROBOTS...
✗ HEBBEN WE EEN TRIPJE NAAR LONDEN VOOR DE GAME FRACTURE.
✗ HOUDEN WE EEN GROOTSE ACHTERVOLGING OP DE PSP.
✗ CHECKT STEVEN OF NINJA GAIDEN SIGMA WEER NET ZO PITTIG IS ALS Z'N VOORGANGERS.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 164 LIGT 23 JULI OP JE DEURMAT

SCHIJTGAME VAN DE MAAND

WORDEN DE HEREN DEVELOPERS EEN BEETJE BANG VAN ONS? VOOR DE TWEEDE ACHTEREENVOLGENDE MAAND HEBBEN WE GEEN BELACHELIJK NEPPE GAME GESPEELD. ZELFS EEN GAME MET EEN FOUTE TITEL ALS DEMON CHAOS BLEEK BEST TE PRUIMEN.
VOLGENDE MAAND WILLEN WE WEER WAT OUDERWETSE BAGGER ZIEN! ER MOET TOCH ELKE MAAND EEN NIEUW DAMPEND DROLLENPLAATJE OP DEZE PAGINA STAAN?

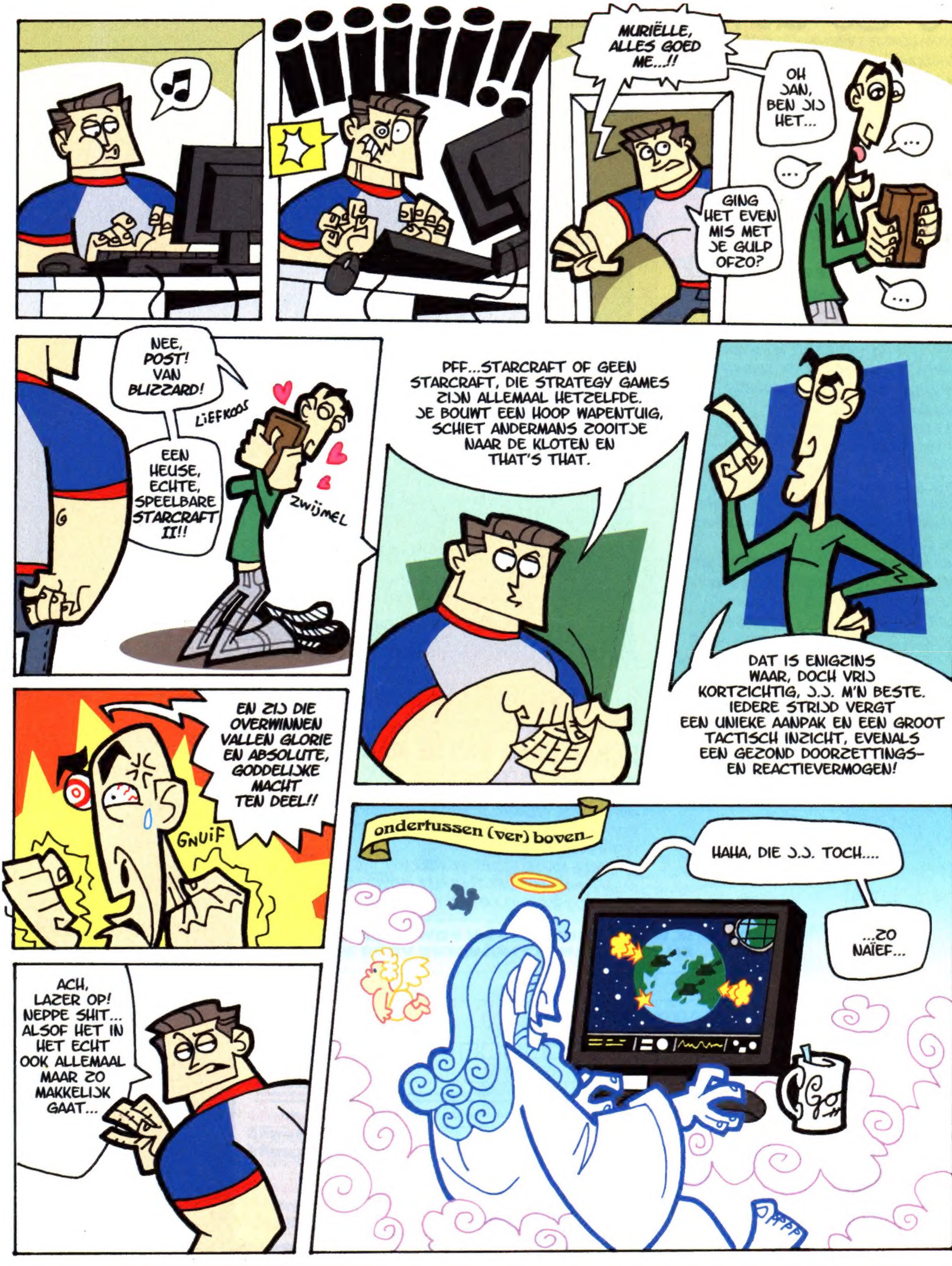


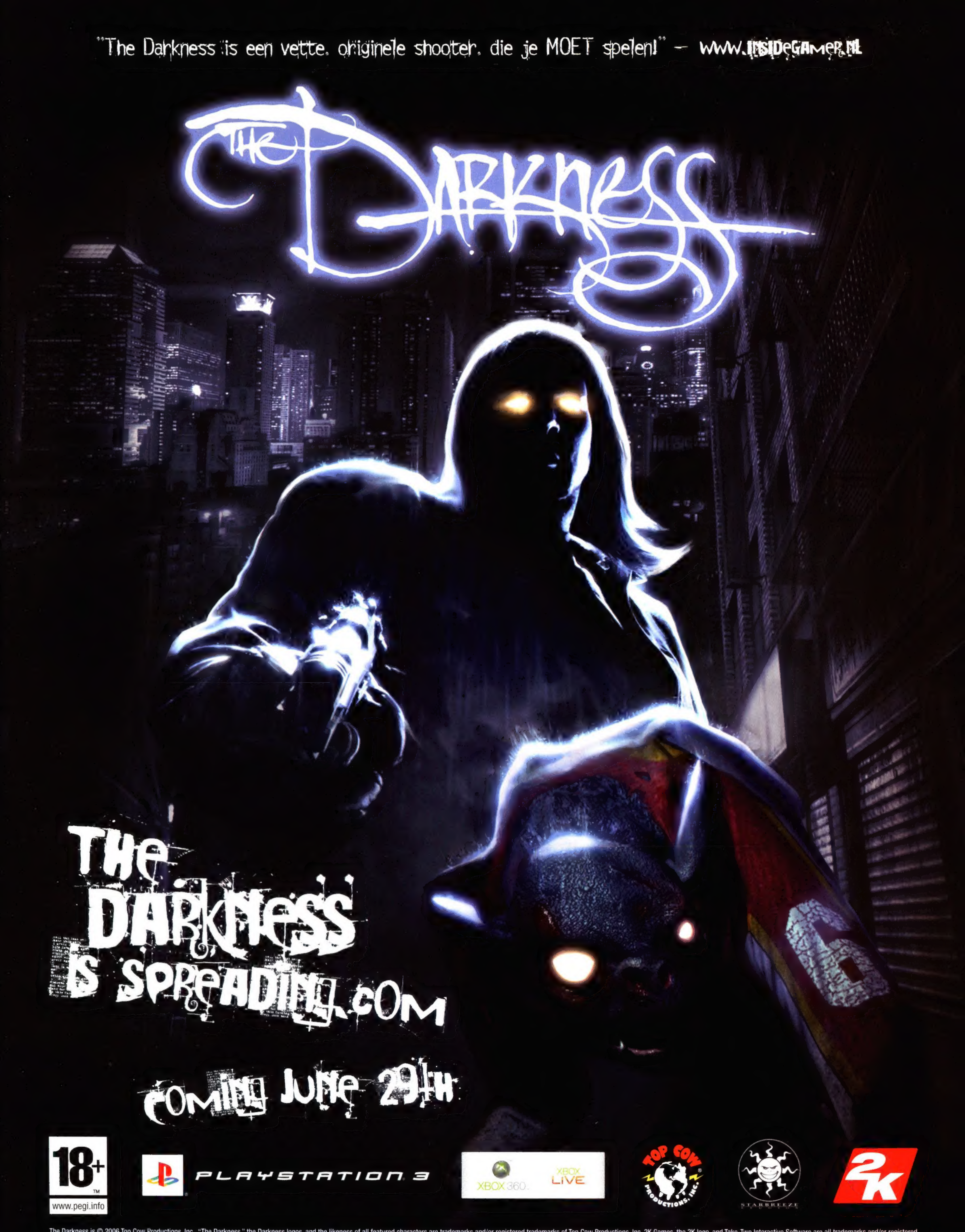
"WIE IS ER GOED IN ALONE IN THE DARK? DANNY BLIND!"

"WIE IS ER GOED IN NINTENDOGS? MAURICE DE HOND!"



CHICK VAN DE MAAND


¡¡¡¡¡¡!!
MURIËLLE, ALLES GOED ME...!!
OH JAN, BEN JIJ HET...
GING HET EVEN MIS MET JE GULP OFZO?
...
...
...
NEE, POST! VAN BLIZZARD!
EEN HEUSE, ECHTE, SPEELBARE STARCRAFT II!!
LIEFKOOS
ZWIJMEL
PFF...STARCRAFT OF GEEN STARCRAFT, DIE STRATEGY GAMES ZIJN ALLEMAAL HETZELFDE. JE BOUWT EEN HOOP WAPENTUIG, SCHIET ANDERMANS ZOOITJE NAAR DE KLOTEN EN THAT'S THAT.
DAT IS ENIGZINS WAAR, DOCH VRIJ KORTZICHTIG, J.J. M'N BESTE. IEDERE STRIJD VERGT EEN UNIEKE AANPAK EN EEN GROOT TACTISCH INZICHT, EVENALS EEN GEZOND DOORZETTINGS- EN REACTIEVERMOGEN!
EN ZIJ DIE OVERWINNEN VALLEN GLORIE EN ABSOLUTE, GODDELIJKE MACHT TEN DEEL!!
GNUIF
ACH, LAZER OP! NEPPE SHIT... ALSOF HET IN HET ECHT OOK ALLEMAAL MAAR ZO MAKKELIJK GAAT...
ondertussen (ver) boven
HAHA, DIE J.J. TOCH....
...ZO NAÏEF...


"The Darkness is een vette, originele shooter, die je MOET spelen!" – www.insidegamer.nl
The Darkness
The Darkness is spreading.com
Coming June 29th
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
TOP COW PRODUCTIONS, INC.
STARBREEZE
2K



PROTECT OR DESTROY
TRANSFORMERS THE GAME
Drive, fly, fight and shoot with an army of TRANSFORMERS
The power of instant TRANSFORMATION
Fully INTERACTIVE and destructible environments
Play the story from the summer blockbuster and beyond as you control the epic battle between the Autobots and Decepticons. Choosing sides is just the beginning.
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Portable
Wii
NINTENDO DS
ACTIVISION
activision.com
DreamWorks Pictures
Licensed by:
Hasbro
HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. DreamWorks and the DreamWorks logo are trademarks of DreamWorks. TM © 2007 DreamWorks. All Rights Reserved. Paramount and the Paramount logo are trademarks of Paramount. TM © 2007 Paramount. All Rights Reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation," "PLAYSTATION," "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® – Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.